四周年纪念号

MACROSS PLUS
-GAME EDITION-
以极富盛名的动画改编成的 3D 射击游戏!

科学时代 2000.7 期
(总第 56 期)下半月版

主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
顾问 常志海 吴天任
罗治英 尹双增
黄宗道 林 英
邢定桓 林维纲
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 肖滏龙 卢 克
冠 文
策划总监 孔 良
执行主编 卢 克
执行副主编 冠 文
本期责编 陈 宇
美术编辑 薛 霜
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 重庆市邮政局(所)
订阅零售 全国各地邮局
邮发代号 78-117
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085
出版日期 2000 年 7 月 1 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂印刷
广告许可证 琼工商广字 04 号
读者热线 010-62924382
广告发行部 0351-7066387
定价 7.90 元

科学时代 (半月刊)
电子游戏与电脑游戏

本刊特别友情赠送 4 幅拉页海报

HISTORY of KOF 1994-2000

KOF的历史回顾&KOF2000的最新开发秘话

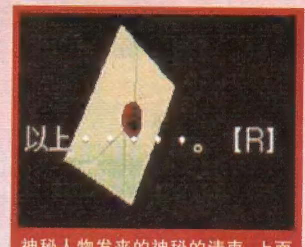
大蛇篇开始!

厂商:SNK　家用版:1994 年 10 月 1 日
家用 CD 版:1994 年 11 月 2 日

STORY 故事

1994 年世界格斗家们收到了 KOF 的请柬。发出请柬人是个代号『R』的神秘人物，这是封让人奇怪的信。当然格斗家们不会放弃这次各路好手参加的世界盛会。

获胜的优胜队伍被安排在一艘航母上，在那里他们遇到了代号『R』的鲁卡尔。最后经过苦战，大会优胜队击败了鲁卡尔，他和他的航母一起自爆，消失在茫茫大海之中。



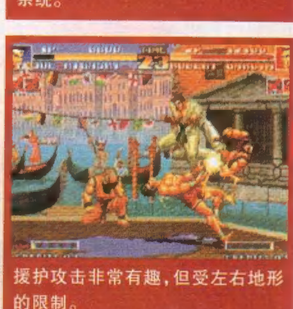
神秘人物发来的神秘的请柬，上面有“R”……

由世界各地汇集而来的各种各样的格斗家。

SYSTEM（系统）

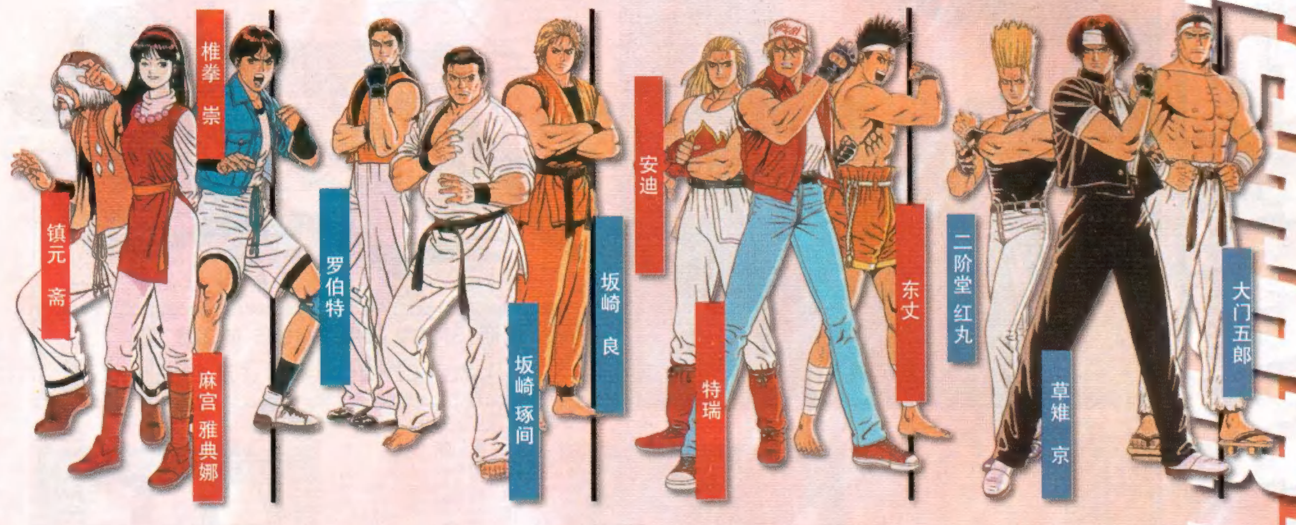
『KOF 94』采用 3 对 3 的团队战斗制，聚集 3 部 SNK 人气格斗游戏的主角们，在当时是划时代的举动。在原 SNK 格斗游戏的闪避攻击和超必杀技的基础上，加入了饿狼主

以国籍划分的特殊组队战，是新的系统。



援护攻击非常有趣，但受左右地形的限制。

全部登场人物及BOSS介绍



战略的重要因素。

强，同时使必杀技的使用成为可能，攒气是本系统中体现

另外，在画面下有『能量条』，积攒得越多攻击力量越

段，后来的系列作品承袭了这一特点。

飞行道具完全无敌的攻击闪避和团队制及援护攻击等手

角各具特色的攻击技。KOF的原创系统中也包括对攻击和

角的蹲前进、龙虎主角超必杀技可以满气时使出等不同主

回避动作可以轻易闪开许多的攻击方式。

饿狼队的前进方式非常奇怪，但拥有不俗的特性。

BOSS主角：鲁卡尔

把自己击败的格斗家塑成铜像是鲁卡尔的罪恶爱好。过去他曾单枪匹马击败了哈迪伦手下的精锐部队50人！并且还打瞎了哈迪伦的一只眼睛。

当他穿着上衣时并不能使人体会到他真正的实力，但是当他脱掉上衣后大家就会明白他的强悍之所在……

宿命之敌登场!

厂商:SNK　家用版:1995 年 9 月 1 日
家用 CD 版:1995 年 9 月 29 日

STORY 故事

1995年，世界各地的格斗家再次收到了KOF的请柬，发出人还是『R』!! 这不是本该在上次大会与航母一起爆炸的那个鲁卡尔吗……？本次大会中草雉京的宿命对手八神庵也会出场。在巨大阴谋漩涡中『KOF 95』大会召开……

取得三次战斗胜利后，上次与航母一同消失的鲁卡尔出现了，站在他后面的是神秘的男人身影……

击败所有对手后出现的这个男子，他的真实身份是草雉京的父亲草雉柴舟。他本和鲁卡尔一样在格斗战后死去了的……

上次被鲁卡尔击败的柴舟后来又得到鲁卡尔本人的救助并用独特方法洗去脑中的记忆，但是柴舟的力量并没有因此而弱化。击倒他之后鲁卡尔登场开始『最终对决』。

战斗胜利后，突然鲁卡尔体内起了变化，原来鲁卡尔为增加身体的强度而……结果因为自己无法承受如此强大的力量，最终自食其果死去……

为什么已经死去的他还会再次的出现呢？

京要面对来自血统与家族的仇敌——八神庵。

其实鲁卡尔并没有死去，只是进行了必要的改造。

这里的秘书后来在格斗之王 96 中出现。

SYSTEM（系统）

游戏系统基本上继承前作，并比前作强化。

首先本作出现队伍编辑功能，战略性大幅提高，可以组创自己的梦之队。

前作中连续防守 5 次以上时才可使用的 GUARD CANCEL 必杀技在能量条达到最大时便可以随时使出，在攻击闪避中用反击来调整攻守的战略性也大幅度扩充。隐藏要素的存在也有一定增加，对于这一点我想不应该把那些制作中的『错误』也算在内吧！

另外，在『KOF 94』中存在的必杀技强弱交替也值得一提，由必杀技的强弱可产生不同的超强力连续技与空中超必杀等，这些游戏本身的小细节令人玩味。还有，强力主角草雉柴舟和鲁卡尔两个 BOSS 在家用机上也可以选择使用。

防御崩坏在这里已经出现了，效果非常明显。

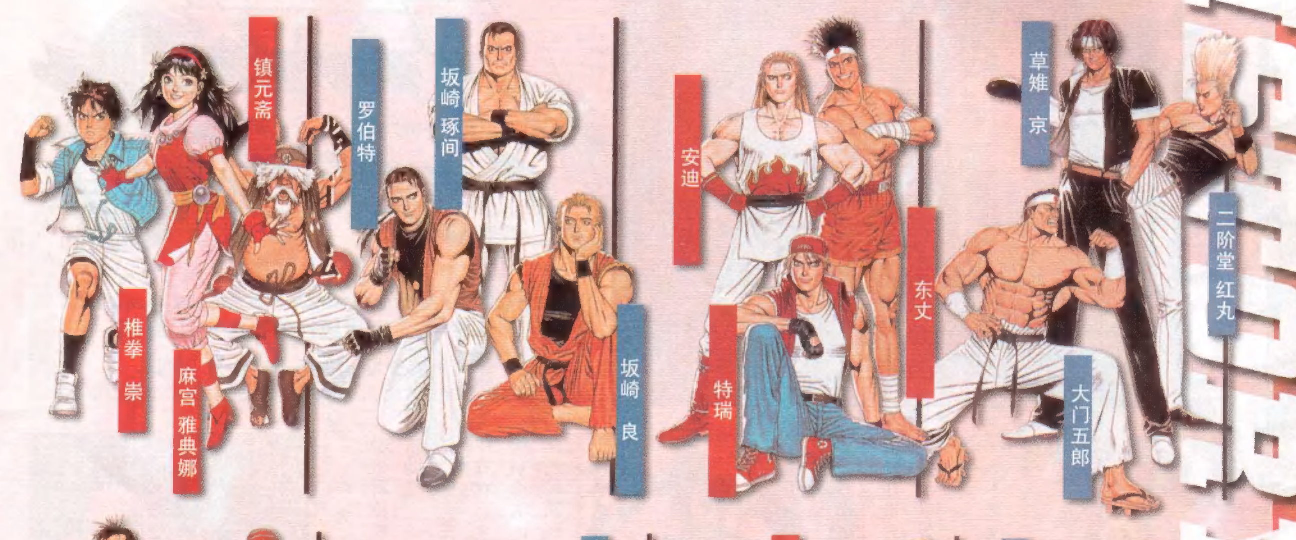
可自由组队，这样使战斗变得非常有趣。

草雉柴舟的强大的确让每个人面对 BOSS 时都得小心。

家用机中加入了两个 BOSS 的使用系统。

全部登场人物及BOSS介绍

HISTORY OF KOF 1994-2000



BOSS主角：鲁卡尔

上次大会被击败并与航母一同爆炸的鲁卡尔并没有死去，而且把草雉柴舟变为自己的属下。为雪前耻他对自己进行身体改造，将大蛇黑暗力量吸收。但结果他被大会优胜者击败并最终自食其果被大蛇的力量消灭。

BOSS主角：草雉柴舟

草雉京的父亲，原草雉流古武术的继承人，在上次大会前为击败鲁卡尔登上航母，对战失败后沉入海底，但是后来被脱出航母的鲁卡尔所救并被洗脑，在失去记忆的状态下他向自己的儿子草雉京出拳……

HISTORY of KOF 1994-2000

THE KING OF FIGHTERS '96 ザ・キング・オブ・ファイターズ

恶斗风之男！

THE KING OF FIGHTERS '96™

厂商:SNK　家用版:1996 年 9 月 27 日
家用 CD 版:1996 年 10 月 25 日

STORY 故事

1996年，这一年也召开KOF大会。

不过这一次与以前的神秘大会不同，是由巨大企业赞助支持的世界规模的盛会。

在世界各地的选拔赛脱颖而出的队伍加上KOF常驻队伍组成令人吃惊的超强阵容。其中有在过去曾谋取世界霸权的克劳撒、BIG的队伍，以及鲁卡尔的秘书维丝、玛卓与京的宿敌八神庵组队。

作为正式大会举办的「KOF 96」难道有什么不为人知的内幕？

苦斗之后，大会的主办者神乐千鹤站到了优胜者面前。在证明了优胜队的实力后，她请求帮助她封住被解放出的大蛇一族的力量。

于是优胜队与大蛇一族的高尼茨开始了战斗，战败的高尼茨自己结束了生命……

但是与大蛇一族的战斗才刚刚开始，强有力的敌人会在下次大会中出现。

不同魅力的角色在这里纷纷登场出现。

フッ、この世界の覇権をかけて戦う事も出来ん人間に私が倒せるか！

强大的队伍自然拥有最有强大的实力。

三神器在这里终于全部出现了，即将开始封印工作。

一直是大家认为的 KOF 中最帅最酷的 BOSS。

SYSTEM（系统）

「KOF 96」的系统较前作变动很大。

以前的攻击闪避（及反击攻击）变更为「紧急回避动作」，游戏的速度感大幅提高，这使得对战成为高速、高反应的对决。

能量条MAX时和防守反击时可使用「紧急回避动作」，另外，在体力条变红并且能量条MAX时的超必杀技变强，另外还有许多的超必杀的出招画面和动作也会有许多变化。

还有，加入了飞行道具和无敌必杀技的性质变更因素，这一要素一直保持到现在还没有改变。在打击防御技的新系统中，攻防的变化更加多样。

值得一提的是，在系统中设定了各主角的相性及相互克制，这也是不可忽视的战略要点。

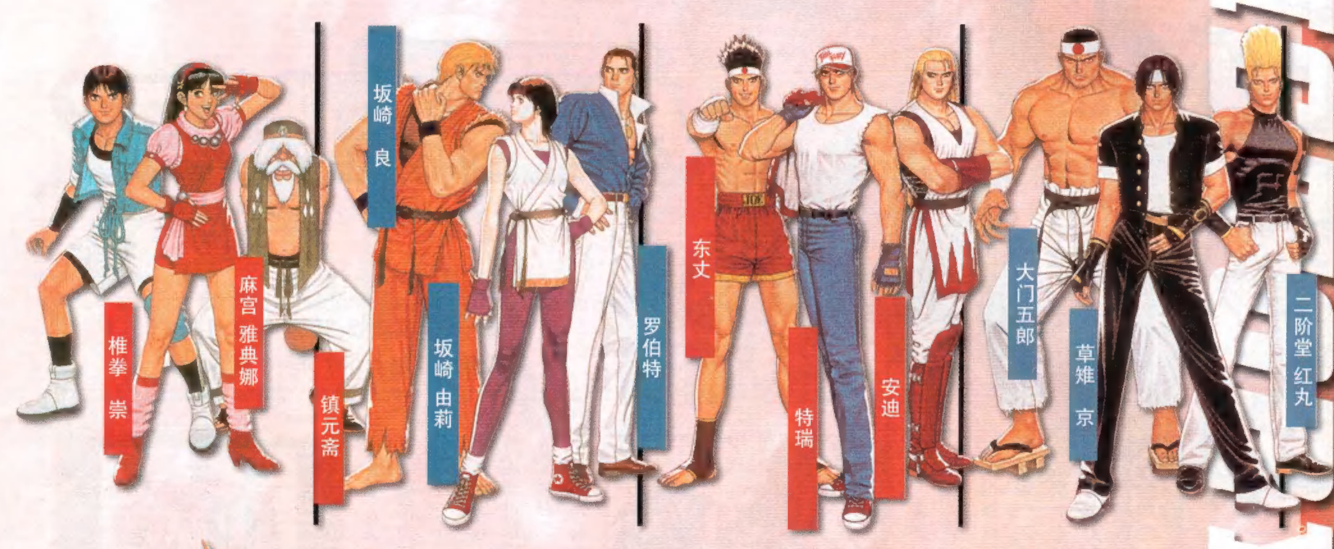
前紧急回避使作战的速度感变得很强。

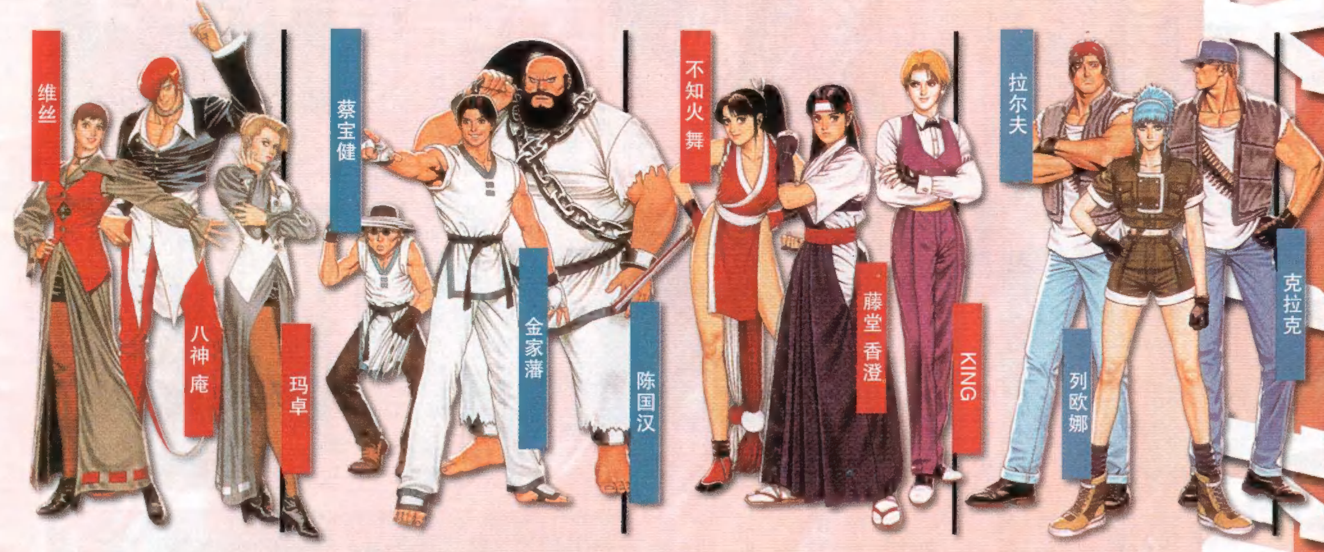
有人问什么叫完全无敌？请看上图，这就是答案。

只有直跳和后跳时才能使用的空中防御。

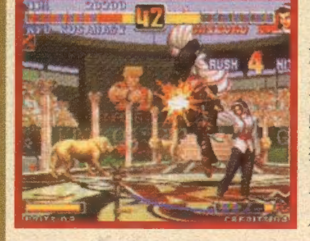
许多角色加入防御打击技，比如良的无赖招——猛虎雷神刚。

全部登场人物及BOSS介绍



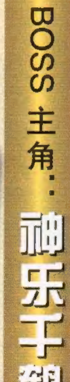


高尼茨



大蛇封印的守护巫女，为引诱大蛇一族而召开此大会。另外，为得到优胜者的帮助而出手试探他们的实力。

是大蛇一族八杰集四天王之一。为使大蛇复活，想要除掉阻碍计划的三神器：草雉、八神和神乐。



BOSS主角：神乐千鹤

大蛇篇完结!

厂商:SNK 家用版:1997年9月25日
家用CD版:1997年10月30日

STORY 故事

前次大会以胜利收场，但是这次大会却被冠以恐怖活动而发表，四天王之首高尼茨的生死也被遮掩起来……

上次举办的成功使格斗热升级，看到巨大商机的各大企业纷纷表示关注，促成了本次的大会召开。与上届大会一样，各地通过预选赛选拔参加。

出场者中除了以往的常客，还有企图以此次大会格斗家的精神力使大蛇复活的七枷社，莎米和克里斯。他们为了使大蛇复活，而四处去寻找『奇稻田姬』。

最后大会结束，他们的愿望实现，大蛇终于借克里斯的身体复活了！拥有毁灭一切的力量的大蛇……KOF优胜者拼死相抗，但是最后人类能够胜利吗？

本回的新角色很多，除了新面孔还有玛莉、比利、山崎龙二和崇拜草雉京的后辈矢吹真吾，在隐藏要素中还加入了觉醒版的五位人物。

不能使出火焰，但拥有坚强斗志的高中生。

新面孔队也就是八杰集队，实力不容忽视。

克里斯的身体最终被大蛇选定，使战斗再次发生。

三神器在千年后的这次大会上再次解救了人类。

SYSTEM（系统）

本次加入ADVANCED MODE和EXTRA MODE两种新模式供选择。

ADVANCED MODE以『KOF 96』为基础，可使用紧急回避和摔技摆脱等。能量条在主角击中敌人、被攻击以及使出必杀技时会增加，达到最大(MAX)时会积攒为一格，通过此格可以使出各种超必杀技和各种防守反击技等。跳跃在本作中也分为大、中、小三种，另外连续两次按向前方向可以快速前冲。

EXTRA MODE是以『KOF 94～95』为基本，包括攻击回避和能量条积攒。没有前冲功能，只有STEP和JUMP，另外跳跃也只有大跳一种。选择哪种模式进行游戏玩家凭喜好选择。

除此两种模式外，象空中攻击，防守反击，空中防守和蹲闪避等功能仍存在。

紧急回避的结束拥有一小段时间的破绽。

回避之后自然能够使用回避系的特殊攻击。

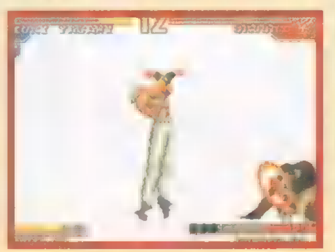
超必杀的判定保持了原系统，变化并不是很大。

暴走的角色自然拥有暴走的攻击力和速度。

全部登场人物及BOSS介绍

BOSS 主角：大蛇

大蛇篇最后出现的人类最大最强的敌人、毁灭包括人类一切的恐怖的敌人——大蛇。被高尼茨解开封印的大蛇之魂在克里斯身体复活，并且拿到了完全复活需要的力量。但是，草雉、八神和神乐苦斗之后，凭三神器之力将之再次封印。



特别纪念!

THE KING OF FIGHTERS '98

DREAM MATCH NEVER ENDS

厂商:SNK　家用版:1998 年 9 月 23 日

家用 CD 版:1998 年 12 月 23 日

SYSTEM（系统）

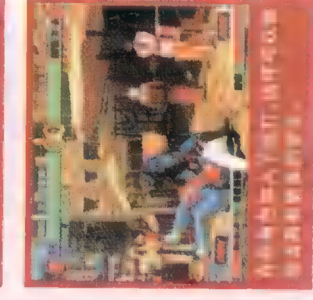
在 KOF 系列中好评最高的是『KOF 98』。其系统集以往作品之大成，前作加入 ADVANCED MODE 和 EXTRA MODE 仍然存在，以『KOF 96』紧急回避系统为主的 ADVANCED MODE、和以『KOF 94～96』攻击闪避为主的 EXTRA MODE 都具有各自特有的风格。

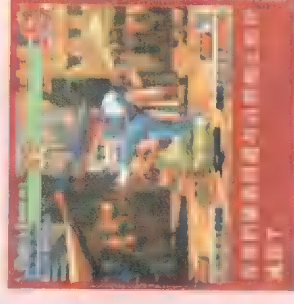
本作加入的新系统是『队伍编辑』系统，凭借此系统可以简单地实现选择组队。

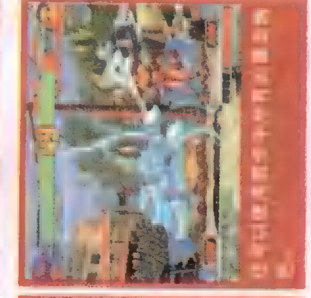
另外特别值得一提的是，第一主角失败后，第二和第三个主角出场时对敌作战有利的 ADVANTAGE 系统加载，对于不善格斗和技术相对较弱的人，这一系统的出现无疑是个好消息。

在 ADVANCED MODE 下，能量格上限由原来的 3 个增加到 5 个，可以更方便使出超必杀技。

EXTRA MODE 下，能量条也较前作缩短，能量积攒时间相对大幅缩短。







STORY 故事

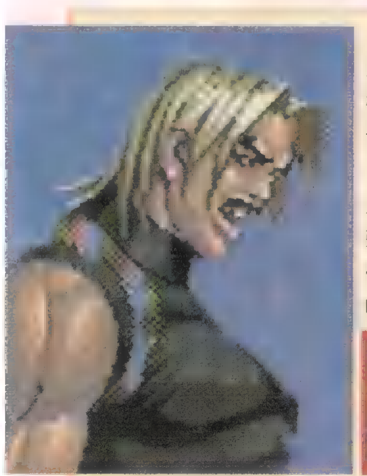
『KOF 94』～『KOF 97』为大蛇篇，本回的『KOF 98』没有故事情节，是单纯的对战乐趣的游戏。

可称作梦幻对战大聚会的『KOF 98』齐集了 50 位以上的主角，是部前所未闻的作品。参加者各具魅力，包括中年男子组队的『老爸队』以及『KOF 94』后再没登场的『美国体育队』，甚至 KOF 初期的 BOSS 主角鲁卡尔也参加。

HISTORY of KOF 1994-2000

全部登场人物及BOSS介绍

BOSS主角：鲁卡尔



被选择作梦之祭典的BOSS的是被称作“KOF BOSS”的鲁卡尔。同样，本作中的BOSS战在鲁卡尔的航母上举行。

与通常版的鲁卡尔相比，攻击力、防御力和技的威力都大大加强。因为在家用机可作为己方主角使用，想必其实力大家深有体会吧。尤其是他的超必杀技，威力极大，所以攻击起来要小心对手霸气的判定。

单人

1994-2000

新的故事，新的一切！

'99 THE KING OF FIGHTERS

THE KING OF FIGHTERS '99™

厂商:SNK　家用版:1999年9月23日
家用CD版:1999年12月2日

STORY 故事

『KOF 99』的主人公由草雉京换成了K'，故事情节也完全重新展开。今年举办了KOF大会，并向世界各地的格斗家送去请贴，但是与往届不同，这次的反响并非强烈，并且大会试用了新的规则……『对战形式仍为3对3，但大会采用STRIKER MATCH形式。』这是举办方的要求，也就是再加入一名参赛者。

从没听说过STRIKER MATCH的格斗家为弄清真象向举办地出发了。

实际上这次大会是由神秘组的首领KRIZALID举办的。他通过举办KOF大会，收集各地格斗家的数据，并克隆成人为已驱使，并妄图使世界陷入恐怖危机之中。

结果他自己却也是个克隆人，是K'的数据的产物，被击败的KRIZALID得知此惊愕的事实后在失意中死去，但究竟这个神秘组织的目的是什么呢，2000中会有新的答案。

SYSTEM（系统）

最值得注意的是追加的新要素STRICKER系统的导入。

在『KOF 99』下选择四人组队，一个人作为后备的系统。在战斗中通过消费画面下方的STRIK BOMB呼出后备人物负责援护攻击。另外，在呼出后一定时间内主角的下半身处于无敌状态（无敌范围根据主角不同而有差异）。

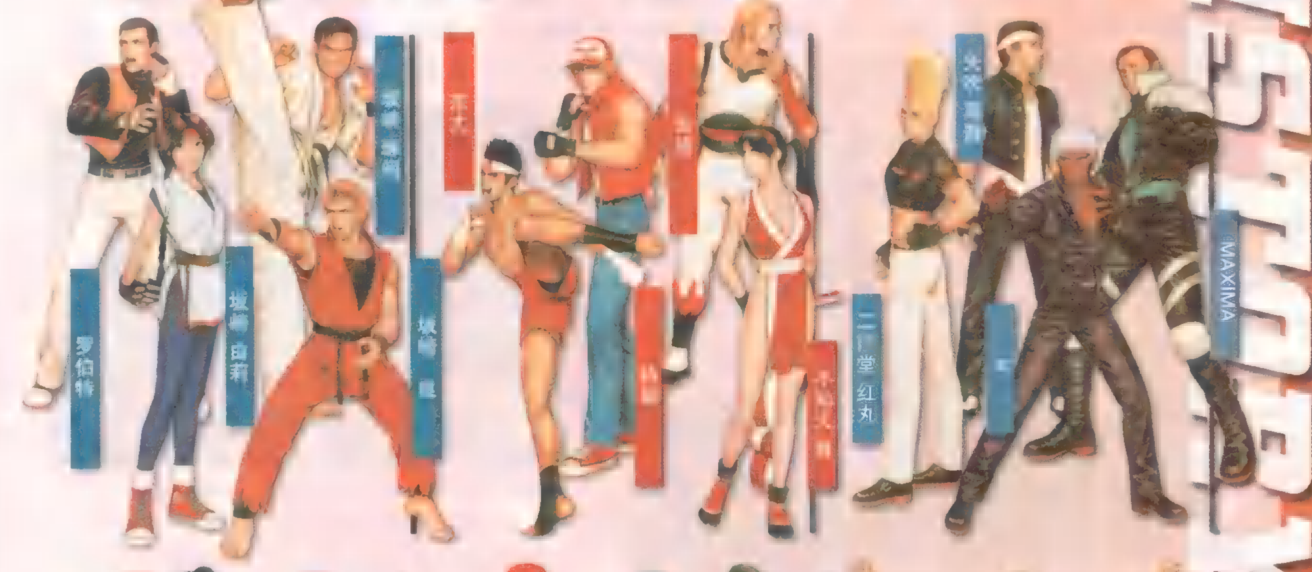
呼出攻击时，敌人的攻击无效。对使用一方来说是十分有利的战法，而且援护攻击威力较大。

另外，本作沿用ADVANCED MODE系统，但没有能量积攒设定。

在能量格三格全满时，有通过组合键全部消费的可能，在一定时间内可随意使用超必杀技，熟练使用对战斗十分有利。

全部登场人物及BOSS介绍

HISTORY



BOSS主角：KRIZALID

神秘组织的头目，举办本届"KOF'99"大会，以收集格斗家数据为目的，本以为K'是自己的克隆人，而实际恰好相反。另外在BOSS战中的变身也恰恰是战斗数据在他体内实验成功的表现。

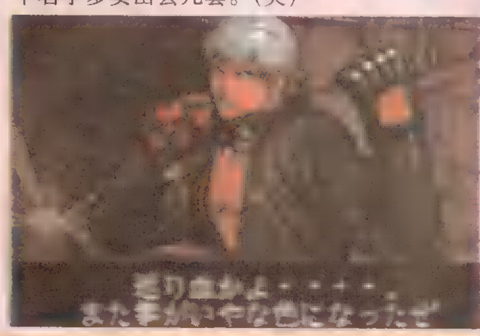
KOF2000开发最新秘话

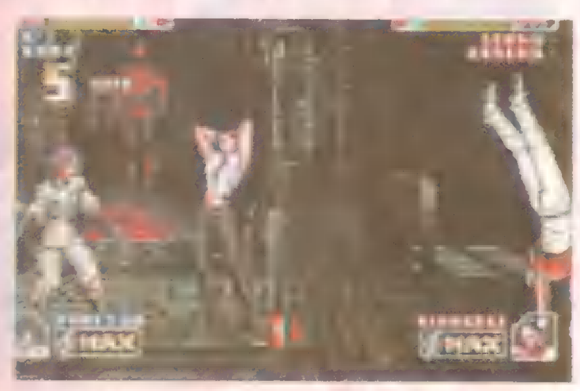
The King of Fighters 2000

大家都在等待的一定是"KOF 2000"。
这次为了深刻探索其开发情况,编辑部对"KOF 2000"的开发小组进行了突击采访!!

『KOF 2000』的出场人数共34人!!

——那,"KOF 2000"的正式名字已决定了吗?
ほっそん:是,决定以"暂定"为名。(笑)
——也就是说:"THE KING OF FIGHTERS 2000(暂定)",为什么不用"千禧年"这个词?
ほっそん:去年海外版已经出过"千禧年"了,但内容却基本上是"KOF 99",当时问为什么想起这个名,现在告诉你们,当时是为了能靠这个名字多卖出去几套。(笑)





——原来如此,(笑)另一个问题,最近也在网上讨论过,"KOF 2000"的供给硬件还是MVS吧?
ほっそん:是的,会继续在MVS上制作的。
——那也就是说家用机卡带ROM版的也被开发了?
ほっそん:是这样的。
——那下一个问题是"KOF 2000"的主人公还是K吧?
ほっそん:K这次还是主人公,基本上继承了"KOF 99"的形式。
——也就是说,这次的故事情节也是一样的?
ほっそん:对,上次结局时说了"第一阶段结束",那这就是第二阶段了吧。(笑)想让这个故事延续下去。
——这可能是读者朋友们最关心的事情了,在"KOF 2000"中的角色数和队伍数是多少?
ほっそん:这次的上场人物有34个,4个人一组共8组,另有二人为单独出场人物。
——在这里,新角色和旧角色的比例是……
ほっそん:嗯……怎么说好呢?就先说比例较大吧(笑),还是给人以换了许多角色的感觉。
——也就是少了好些旧的角色?
コマンタレ・ブー:嗯……也不是这样的……有许多

这次接受我们采访的制作人员有

●开发用名:ほっそん

年龄:29岁以下
KOF2000担当:文艺、企画、杂用
迄今为止参与开发的游戏:KOF95-2000,KOF京
最喜欢的MVS游戏:龙虎拳

●开发用名:YANYA

年龄:与ユリ同岁25
KOF2000担当:系统
迄今为止参与开发的游戏:得分王、KOF 97-2000
最喜欢的MVS游戏:合金弹头

●开发用名:ココンタレ・ブー

年龄:28岁
KOF2000担当:角色、演出效果
迄今为止参与开发的游戏:KOF94-2000
最喜欢的MVS游戏:合金弹头系列

●开发用名:エリザベス

年龄:不详
KOF2000担当:制作人
迄今为止参加过的游戏:LAST、RESORT、TOP HUNCER、KOF94-2000
最喜欢的MVS游戏:PUZZLE BUBBLE

旧角色进行了一定的动作改造。

エリザベス：这次的作品与上次相比多了一个队，所以至少也增加了4个人物。就是说感觉上像是增加了不少新人物。

——具体各人物的名字……还是秘密吧？

ほっそん：可以说让你尽情的想像吧。

——刚才也说过有改编人物，那京和庵……

ほっそん：就是您说的那两个人。

——啊！原来京和庵是可选人物，而不是隐藏人物？

ほっそん：是的，这次没有隐藏人物。

エリザベス：也就是说不会不小心就选到隐藏人物了。

ほっそん：上次让京和庵出现后，一直担心会不会和别的人物发生冲突。这次为了防止这种事发生，让他们平安无事的出现。

エリザベス：现在说已以没事了，当初在"KOF 99"中，原来打算不让京和庵出现的。

ほっそん：由于故事有了新发展，如果京和庵不出现的话也可以进行，但那样又会就成什么样子呢？在这种情况下，不得不派出隐藏人物，当时可没少挨骂(笑)。

所以今年想让京和庵作为游戏故事的一部分出现。

"KOF 2000"本次的系统探讨

——这次还是四个人一组，那 STRIKE SYSTEM 还有吗？

YANYA：是的，还有。上回超杀是在蓄气以后，在有能量时才能出招，而且在血红后这时才能出"超超杀"。这次，我们希望赋予玩家更自由的出招的时机，也就是在不同时机能使不同的招数，现阶段各招具体的时机还在调整之中，所以暂时不能说，但总体上的调节是使招数更加易使用的调整。

エリザベス：作为游戏，前作中也使用了 STRIKE SYSTEM，但因为日程表的关素，有些时候我们的设想没有反映到游戏中去，或者没有全部得到调整，这种时候也有，所以现在对系统的看法也只是我们目前的理想看法，游戏发售后，大家看到的类型有可能与这里介绍的有些出入，希望你们能够理解。

在"KOF 2000"中最大的特点就是 STRIKE SYSTEM，让玩者自己的构思尽量得到体现。

与其认为"KOF 2000"开发出了新的系统，或者改变了游戏方法，还不如说是在原作基础上加大了玩家的发挥空间，这样想会好一点儿。

无论如何，STRIKER SYSTEM 就会变得更有意思了，我想在这里就这样强调一下吧(笑)！

——像 DRENM CAST 版的"KOF 99 REWLUTME"那样，有隐藏的进攻招式吗？

エリザベス：总的来说在构思时曾经考虑过，但现在还说不清楚。

——别的系统方面还有什么变化吗？COUNT MODE 和 ARMOR MODE 还有吗？

YANYA：由于基本上继承了"KOF 99"的风格，上述两项还在。

但是由于前作还有些地方稍微有点弱，这次我们进行了调整。

エリザベス：有些旧系列在推出新作时，会对新补充的中

心系统进行大的调整，所以我们采取了一些方案，那就是补足上部作品中应该表现却没有表现出来的部分，当然在工作量上会很大，尤其是在招式方面，会让玩家们大吃一惊。

——也就是说这次的 STRIKER SYSTEM 会让玩家们满足，那在画面上又如何呢？

コマンタレ・ブー：在画面上，集中对新角色进行刻画。

——有传闻新的人物选择画面已经全被改了吗？

エリザベス：每年都会集中精力改变那块(笑)。去年的作品中已经有了好评，我想今年也会变得更好。

——象每一次那样，上场人物之间会交谈吗？

ほっそん：是的，在约定的角色间努力创作出新的台词，但是从数量上看与前作差不多。

开发人员说
在“KOF 2000”开发中的辛苦

——在制作中，最辛苦的是什么？

エリザベス：由于工作不同，所经历的辛苦也不同……

——那能不能一个一个说来听听(笑)？

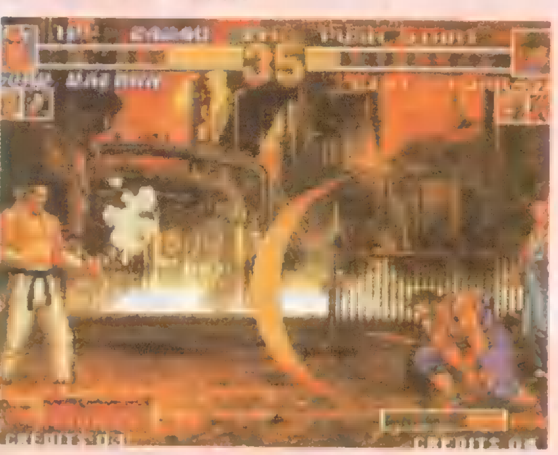
コマンタレ・ブー：作为设计者，由于KOF中的角色众多，所以其设计工作也多得不得了，所以自己的时间和娱乐的时间就相对较少了。

エリザベス：在KOF中，在角色允许的范围内，总是尽量多的使用。

所以在开发KOF时，每次开始时的容量都定为最大容量。后面还要追加一些，还要删减一些。无论哪个部门都认为这是很辛苦的，但每次又不得不这样，虽然辛苦却也没办法。

如果说作为KOF的一名制作人员，应该想画出更多的人物形象……

ほっそん：刚才你关于供给硬件的问题在当初也曾问过我，但似乎在网上流传今年KOF准备以NAOMI出现这样的消息吧(笑)？其实在开发中，也曾经说过“想做NAOMI啊……”的话。



有时由于容量的限制十分累，就会扭着嗓子喊“让我用NAOMI做吧！”(笑)

YANYA：作为系统担当，由于硬件的原因，使得在表现方法上捉襟见肘，有时为了解决这方面的问题感到很辛苦。

ほっそん：而我却是看着别人忙，自己却没什么事做才是辛苦的(笑)。但只是一到收尾期，我就忙了。

不得不在很短的时间内，构思出故事情节，在那时即便是确定一下茶水是否太混也没有信心，连最简单的事也不会了。

——这部作品的销售一定很好，还有别的什么想法吗？

ほっそん：这部作品是一部以“KOF 99”为素材，以此为基础进行了更新，请以此观点来看待本作品。

但是如果这么说别人还听不大懂，还是换个说法

吧，是VISION UP FIGHTING。

——FIGHTING吗(笑)？

ほっそん：从今以后这么叫吧。

——那么现在(指5月某日那时)的开发情况如何，完成了百分之多少？

エリザベス：那也是我想知道的啊。

YANYA：正在进行整体调整，少说也有60…70(笑)

YANYA：新技术和新人物必杀技正在慢慢调整，可以说已完成了7成，全调整还只完成3成。

エリザベス：太好了，这么说已经完成7成，没有像外人说成的没到6成。(笑)

YANYA：没问题，我说的是多少就是多少。

ほっそん：系统是70%，也就是说程序为68%(笑)。

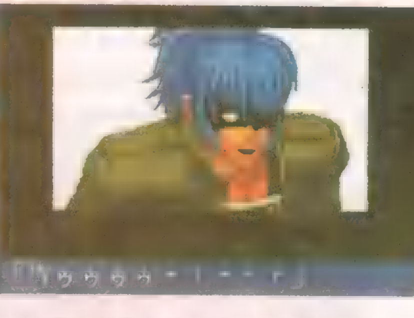
开发组成员说的系列的插曲

——这次在发表这篇专访时还要登一篇回顾一下KOF系列的作品的文章，所以开发组的各位成员能否讲一下在开发活动中的插曲啊？

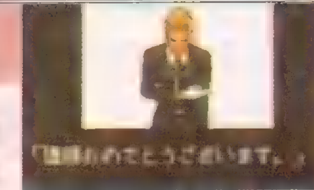
エリザベス：KOF系列的插曲啊……

“KOF 94”是开发时花的时间最多的一部作品，大概1年半左右。当时开发人员也少，设计者只有3、4个人，有种感觉象是在一边培训设计者一边制作游戏。

现在到了系列中的这部，周围的人已经很能够理解我们了，在那时我们并没有被周围人所理解。当时人气最旺的是饿狼传说和龙虎之拳什么的，这种3对3的游戏还十分少见。于是为了让人们了解什么是“KOF 94”，我们拼命发了无数的礼品，由此说来，“KOF 94”出身最苦。



在“KOF 95”中由于加入了编队系统，实际上这种想法在94年已经有了，但由于3对3这个系统本身就是一个试验品，还不知玩家喜欢不喜欢，于是决定先试3对3，就放弃了编队系统。



在"KOF 96"中就大大改变了系统。

ほっそん：由于这个原因，在所有的游戏中，最辛苦的就是"KOF 96"。为了把系统变得更有攻击性，把"躲改为紧急回避"。

但虽然可以导入新的系统，但确实没得到充分调整。实际上在开发"KOF 96"的时候，在系统安排时，于ROM中并没有装入最终的调整程序。所以在街机的第一批试用版中，有各种各样的问题，今天会蹦出新的格斗记录，而有时又会出现花版的乱入角色……

エリザベス：没准那些街机的玩家一定很高兴(笑)。或许在那街机前排的人最多。

在这里讲一个小玩笑调节一下：有一次我去了一家经营街机的店，原来是8点开门，但当我9点去时，发现街机店前并没有站任何人。但即便说是下雨天也不能没一个客人啊，当我正在犹豫时，突然冲进来一大批"玩家"，原来他们是想避雨(笑)。

在测试大会上无论安排多长时间，还是有的人一次也没有玩上，真是对不起！但看来这些玩家已经习惯了，在等的时候，有人玩手掌机，有人在读杂志。真是壮观的景象啊。

ほっそん：但当我看到玩家们在机器前排队时，我不禁松了一口气，"啊，还是在等着啊"，这说明无论游戏制作的怎样，只要我们投入了，还是有玩家支持的。

エリザベス：在那些店中有专为玩家准备的通讯本，在那有时会看到"好不容易从福冈赶过来却没玩上""这次又没玩上，但我已没有钱再呆下去了"之类的留言，真是对不起，但当时据管理员开玩笑说就算等到明天测试大会也结束了(笑)。现在的游戏当然不会再有什么大的错误了，不会再让朋友们失望。

YANYA：每天都是一样，在总部的工场，每天至少5200人左右在作ROM，就是这样也在初期的销售中供不应求，当那些没有买到ROM的街机厅店主问还有没有时，作ROM的工人已经倒下了……

エリザベス：还记得那件事吗(笑)？

ほっそん：一直到午夜4点还在考虑一个大招的名字，想了好多但最后却选了一个最不可行的名字(笑)。

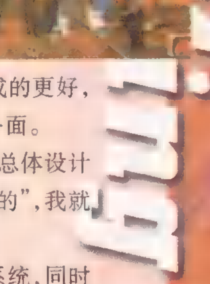
エリザベス：在"KOF 95"的时候，发生了大地震，房子中央也抖得厉害，但数据却奇迹般的保存下来，当时对数据的关心远比对人的多(笑)。

ほっそん：在"KOF 96"时有一次被上级央求，让我赶快去睡觉(笑)，当时真是干疯了。

エリザベス：另外一个不便之处是大家都住在一块儿，而这个大厦又没浴室。KOF不是面向夏季吗？真是有味道(笑)。虽然走20分就有一家澡堂。

男的还罢了，女的就有些麻烦，虽然有几个家伙不把我当成女的。

ほっそん：作为企画，每次既想这么干又想那么干，有很多的想法，但由于容量的关系，由于时间的问题，到最后什么也干不了，有些是与系列的内涵不符，有些却实在难以割舍。



在"KOF 98"中可以使用的系统，在"KOF 99"中却用不了，掌握平衡还真难。

エリザベス：如果一次就全做到了，就会想如果可行的话应该可以完成的更好，所以系列作品既有其好的一面，又有其不好的一面。

总的来说，"KOF 96"的开发工作难，在做总体设计时，一个设计者说"如果再这样干下去的话会死的"，我就回他说"死了也好，先干吧"(笑)。

ほっそん：在"KOF 97"中，完善了"KOF 96"的系统，同时设计了如果不进攻就不能蓄气的设定。

"KOF 98"是一个特别版，蓄气也特快，攻击也变得很有乐趣，前期的KOF作品以此为完结。

在"KOF 99"中，无论是主人公，还是系统什么的全都做了大变动，而象制作"KOF 96"时的种种辛苦也没了。

——经过诸位多年的辛勤努力，终于有了今天的"KOF 2000"，在这里有什么对玩家们说的吗？

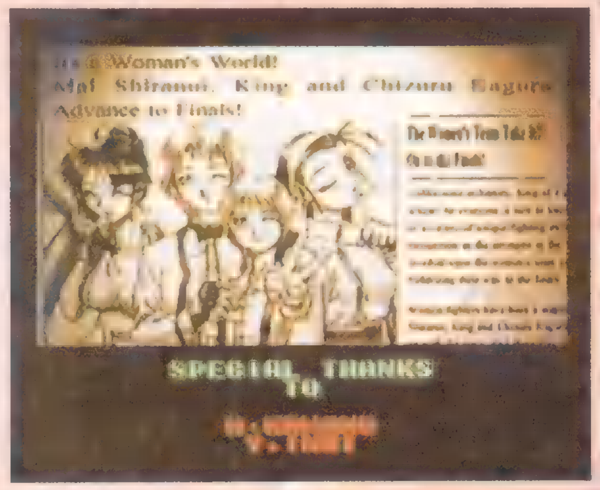
ほっそん：每年给您添麻烦了(笑)，我只是做了该做的。对于更成熟的"KOF 2000"和去年刚问世的K，从今后请多多关照。

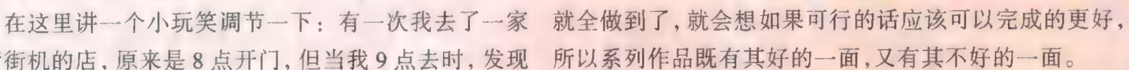
YANYA：在系统方面，由于"KOF 2000"采用了STRIKER SYSTEM，而无论以后家用机的网上对战是什么样的，请您先享受它在街机上给您带来的乐趣。

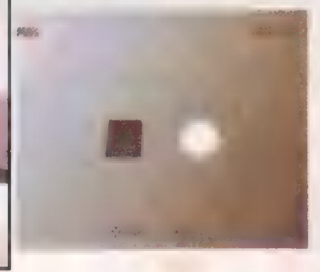
コマンタレ・ブー：角色是变化了的角色，如果大家能够从中得到乐趣，我将心满意足。

所以，我们也尽力的做好"KOF 2000"这部游戏，也希望大家再等一下。

——百忙之中，真是感谢了。

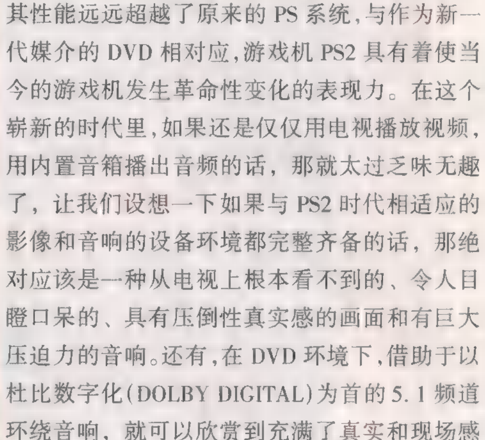




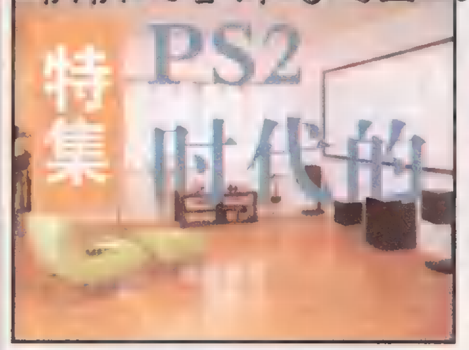


在最好的系统下享受高质量的影音艺术

实现了高品质的视觉和听觉效果的 PS2，其性能远远超越了原来的 PS 系统，与作为新一代媒介的 DVD 相对应，游戏机 PS2 具有着使当今的游戏机发生革命性变化的表现力。在这个崭新的时代里，如果还是仅仅用电视播放视频，用内置音箱播出音频的话，那就太过乏味无趣了，让我们设想一下如果与 PS2 时代相适应的影像和音响的设备环境都完整齐备的话，那绝对应该是一种从电视上根本看不到的、令人目瞪口呆的、具有压倒性真实感的画面和有巨大压迫力的音响。还有，在 DVD 环境下，借助于以杜比数字化(DOLBY DIGITAL)为首的 5.1 频道环绕音响，就可以欣赏到充满了真实和现场感觉的音响效果。那么，PS2 时代的影音设备究竟是怎么样的呢?



悄悄地告诉您这些大部分玩家一无所知的视听知识和产品



特集 PS2 时代的影音设施(AV)推荐

随着 PS2 的上市，DVD 仿佛一下子从传说变成了就在我们身边的现实。PS2 所具有的高品质的视觉和听觉效果，以及由 DVD 创造出来的甚至可以与影院效果相提并论的家庭影院环境，以下就是为了使您能在更好的环境中实现以上两项的设备。

5.1ch 究竟指的是什么?

是指一种用于影院放映电影以及 DVD 软件等方面的音响形式，是一种被叫作杜比数字化(DOLBY DIGITAL) 等的 5.1ch 的环绕立体声。这种音响形式是由两个正面音箱，一个中心音箱，两个后部音箱，共计五个相对独立的音箱与一组为强调播放低音的副低音扬声器单元共同组成的。这些设施在一起，共同建立起音响空间，也就是环绕立体声，为了与这种 5.1ch 环绕立体声配套，需要有相应的专用设备和对应软件。当然，PS2 上的 DVD 播放器中都已安装了相应规格的设备。

5 个音箱与一组副低音强化扬音器单元，共同制造出了音响环境

在这种 5.1ch 环绕立体声系统中，各个扬声器由各自完全独立的频道制御。这种设计，制造出一种声音就仿佛在围绕着观众或正在移动的效果，产生了一种由右后方向左前方移动的音响效果。遗憾的是在 PS2 用的游戏软件中，还没有一部作品能与这种设计完全符合。

2 种 5.1ch 规格和必要的相关设备

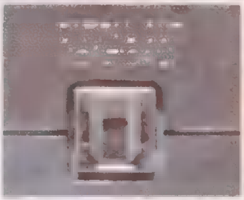
5.1ch 环绕立体声有两种数据形式。与之相对应也有 2 种规格，在下面将就二者做一一解说。作为 DVD 播放器的 PS2，同时支持这两种形式，只要连接了与之相适应的扬声器系统，那么无论哪种规格，都可以毫无问题的播放。

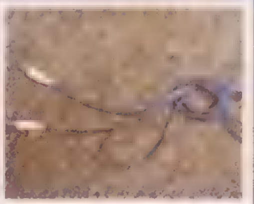
杜比数字化(DOLBY DIGITAL)是由杜比研究所开发研制而成的 5.1ch 环绕立体声。用这种音响播放的音频，不仅可以制造出有远近感、移动感以及低位感等等立体声的音响环境，在此之上，还可以表现后部的音响效果。

DIGITAL OLTS SUZZOUND，由专业公司开发研究成功的另一种方式。与杜比数字化相比声音的数据的压缩率低，可以播放更高音质。

再生必要设备

PS2 上的光音输出端子和声音输出需要使用数据缆线。





攻率放大器与扬声器篇

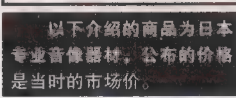
在此向您介绍有解码功能的影音设备功率放大器。主要是以杜比数字化(DOLBY DIGITAL)和 DTS 两种形式为代表。这里并不是说要给所有的产品都加上扬声器的标准。您在购买时请您注意不要忘记这一点!

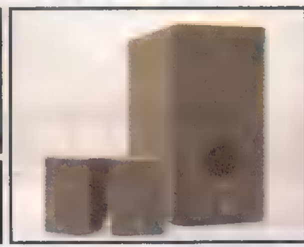
S70 雅马哈

标准价格:68000 日元

专用的超级低音扬声器与后部音箱在一起构成完美组合,使您轻松地可以建起家庭影院

这套设备吸引人的魅力在于只需仅与 DVD 或是PS2之类的设备相连,就可以构筑起杜比数字化的环境,"AV－S70"采用前音箱和攻率放大一体化的设计，即便是单机，也可以利用其配置的虚拟环绕系统，来播放有感染力的音乐。作为设置而准备有专用超级低音扬声器和一套后部音箱——"NX－SW70"。通过与这两者的连接,就形成了符合杜比数字化要求的完整的一套系统。

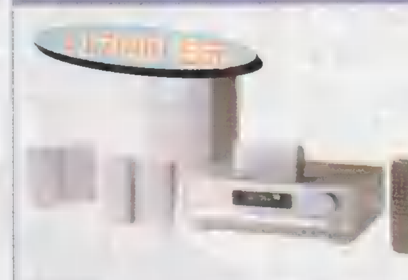




茶室里的数字化影院－396 雅马哈

这一套设备由影音功率放大器,主扬声器和后部音箱等组合在一起而成。其中的影音功率放大器上装备有 DVD－AUDIO 用的输入端子。作为整套的设备,比较而言价格较低,可以说是一套为入门者准备的产品。

SC－HT80 PANASONIC



这一套产品中有 DVD 播放器和扬声器系统。其中系统中的 DVD 播放器具有最多可以对五张碟盘迅速切换的功能。

简易电影院系统 ESC300 JBL

是由功率放大器和 6 个扬声器组成的一套产品。虽然与杜比数字化和 DTS 并未配套,仍可以实现有感染力的音质。

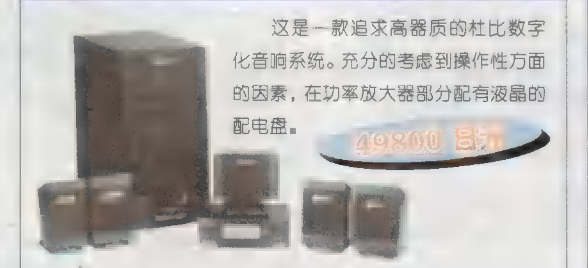
AVC－1500N DENON

本产品仅是影音功率放大器,如想要播放 DVD 画面和音乐的话,需要前扬声器,后扬声器等各个扬声器和视频显示器。

本品不仅仅是 5.1ch 环绕立体音响,同时还具有使用 2 个扬声器来制造大面积的音乐环境的功能,而且无论扬声器的数量多少,都可以欣赏到立体声音响。

39800 日元

THEATEZ 2000 D－525B 奋叶



这是一款追求高器质的杜比数字化音响系统。充分的考虑到操作性方面的因素,在功率放大器部分配有液晶的配电盘。

49800 日元

MDR－DS5100 SONY

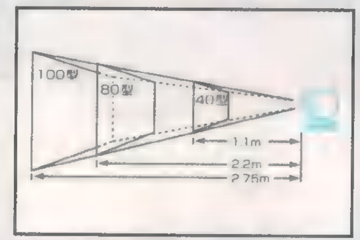
通过特殊音源,用头戴耳机实现 5.1ch 环绕立体声音响效果,耳机为无线耳机,无线耳机单卖(15.000 日元)

视觉设备篇

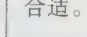
音响环境完整齐备之后，接下来就让我们来装备我们的视觉设备吧。以下的设备是能够让我们领会到在电影院里的巨大荧幕上播放的图像的那种震撼力和压迫感。这可是在普通的电视机上所绝对感受不到的呦！

LZ－P2　东芝

这是一款把影像投到荧幕上以成像播出的放映机，它是种液晶结构，最大可以投影100寸的巨大画面。本产品与荧幕之间的距离，可以像右图所指的那样进行调节。由此，本产品的一大特征就是可以自由的改变画面的大小。此外如果使用产品随机附有的7寸透过形荧幕，就还可以用作小型的投影成像电视机。除此以外，还有用来使其他影像投影的60寸投影荧幕，作为配套的部件而有所提供，液晶部分则使用了18万像素的高密度小型液晶配电盘。



眼镜式的播放器　佳能



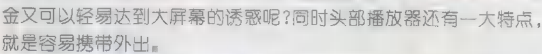
这款是像眼镜一样佩带着的头部播放器，带上它观看影像的感觉就好像相当于在眼前两米处有一个52寸的荧幕一样。由输入端子接连在其它设备上来欣赏影像，同时装有标准的专用耳机，可以使您同时感觉影像与音响两方面的享受。本产品是使用有超弹性的钛合金制成镜架镜框，使您带起来舒适体贴。

PLM－A35　SONY

戴上本产品您会感觉就仿佛自己眼前2米处有体感52寸荧幕一样。本品是可以使您有观看超大画面之感的头部播放器。即使您带着普通眼镜，仍然可以使用本产品，而且可以折叠起来，还可以轻易的收入手提包或口袋中，这也是本品的一大特点之一，而且价格也比较合适。

又省空间，又能欣赏大画面

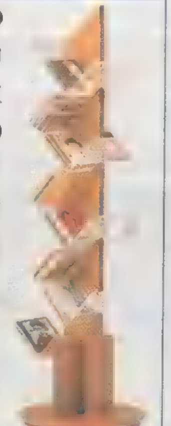
液晶的投影放映机或是头部播放器的最大特点就是既可以节省空间，又可以实现视觉上的大画面，而且关键还在于可以用比电视低的价格购买。对您是否是一种又节约资金又可以轻易达到大屏幕的诱惑呢？同时头部播放器还有一大特点，就是容易携带外出。



收存篇

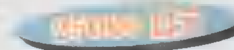
DSV－240

本款产品是一种树型的CD收放架，如果是带盒的CD盘的话，最多大约可以容纳240张左右。而且其底座部分是可以360度自由旋转的，是以便用户可以方便快捷的拿取CD的设计。涂料与丙烯酸的分隔处理，使本品的设计就仿佛一株树的一部分，是一个印象派的CD收存架。



ARS－150　DENON

本产品是一款最适合用来收放迷你型元件或是MD碟片之类的普通适用型收放架，左右的两个架台可以用来收入CD盘，整体的形态具有一种独特的曲线美感。由于是普遍适用型，估计也可以用来摆放同等程度尺寸大小的PS、PS2之类的。顶板和底板是木制的。



同样又是游戏迷的 AV 专家的房间大公开

也许可能很多人会有这样的一种想法，如果买了影音设备，听到了有现场真切感的环绕音响效果之后，会想进一步体会一下“更好的音乐”和“更具压迫感的影像”。为此，我们专程采访了纵横于 AV 界十余年，为人所公认的大师(当然是日本的)……

一进他家，我们取材组就惊叹不断。家中那巨大的荧幕、像自动售货机一样的扬声器到处都是，更令人惊愕不已的是，在这种环境下观看影片的感觉，简直与在传来巨大压迫感的电影院的感觉一模一样。那些抱着“我自己的家也要布置得像这一样”想法的人，一定请好好参考一下，但是，要想弄全这些 AV 设备，当然要花很多钱。先还是让我们加油攒钱吧！

这套系统是以 D－LA 形式的投影放映机——维克多－DLA－G10(168 万日元)，主扬声器——JBL S5500(150 万日元)为核心组合而成的。影音中心是雅马哈的 DSP－AX1(35 万日元)，功率放大器是“麦金塔 MA－6800”(58 万日元)。其中纯粹的音响都是采用的极受好评的“雅马哈－XL－Z999”(55 万日元)。连同在画面上没有包括的器材，总共合起来价值要超过 1200 万日元!!! 而且现在，大师正在考虑要购买一台 50 万日元的DVD播放机。

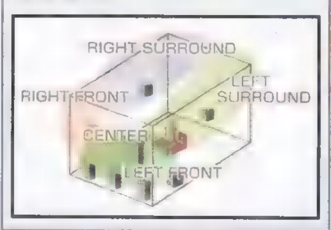
荧幕尺寸达 120 英寸（4：3），横幅大约 250 厘米。

有 1200 张的 LD 收集。摆放架的颜色特意选择的与地技的颜色很合谐。

忠实于卢卡斯电影公司的思想！梦一样的 THX 环境究竟是什么？

THX 究竟为何物?

对杜比数字化等的信号进行处理，THX 处理器的作用就是制造出同电影制作现场的声像合成相同的音响特性，把制作者的感觉原原本本的在环绕音响效果中体现出来。



编辑部假想环境构造图

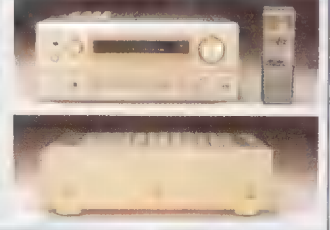
全部系统构成

型号	价格
AVC－A10SE－N	250000 日元
POA－T10－N	75000 日元
DVD－5000－N	270000 日元
S－150pairTHX	220000 日元
S－150CTHX	110000 日元
SS－150THX	140000 日元
SS－150THX	140000 日元
MX－350THX	230000 日元
ST－1BASE	21500 日元
STLEG/TILT	20500 日元
STWALL TILT	17000 日元
系统构成合计价格	1587000 日元

所谓 THX，是由卢卡斯电影公司提出并倡导的高音质思想。它是为了使在电影院里表现出来的音响环境和效果能够在一般的家庭中得以实现。与 THX 相适应的设备，是在原有的杜比数字化和 DTS 等 5.1ch 数字化信号的基础上，进一步使用 THX 处理器对数字信息进行加工处理，从而为我们创造出更高品质的音响效果。当然，与 THX 相对应的器材的价格都非常的高，上面的照片中就是由 DENON 的产品而构筑而成的 THX 环境。仅仅看一看系统构成的清单我们就不难看出，这种音响环境是用与 THX 相适应的设备构造出来的。要想享受影像的……在这套系统构成上还必须添加上液晶投影放映机以及电视机等硬件设备。如此一来，无论有多少钱，都不够用的。这样看，THX 环境对于那些对影音设备有兴趣的人来说，简直像是一个梦想一样的东西。真希望能实际用一次这些通过了卢卡斯电影的严格的质量检核的设备，真希望能用这样的梦幻设置来观看与环绕音响 EX 相对应的 LD 软件——《星球大战前传 I》!

什么是 6.1ch 环绕音响 EX?

它是作为由杜比数字化演变而来的音响新形式，而广为流传的新概念、新规格，就是所谓的环绕音响 EX。也被称为“杜比数字化 EX”。这种形式的音响设备在原来的 5.1ch 环境的基础上，又加上了后部中心扬声器。从而可以使用 6.1ch 并进行播放、同样与此相对应，DFS 方面也推出了 6.1ch 规格的 DTS－EX 系统。



PICK UP PRODUCTS

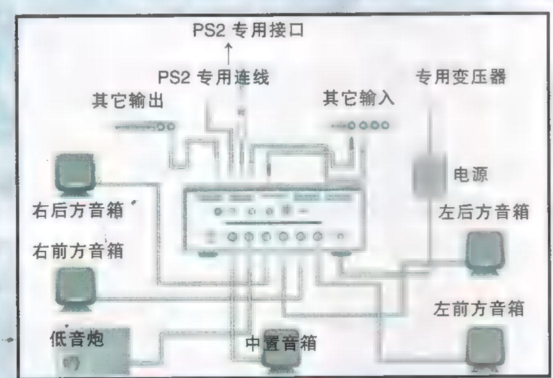
CREATIVE CANKAIGE DESKTOP THEATES PLAYWOIKS2500

把你的房间变成数字化影院！

这款“DESKTOP THESTES PLAYWOIKS2500”，是一个可以通过光缆或数字化传输线与PLAYSTSTION2或DVD播放器等设备相连的5.1频道扬声器系统。整套系统中包括内置有杜比数字化译码器的功率放大器，前置、中心、后置，共计五个不同用处的卫星扬声器，以及表现压迫超重低音的超级低音扬声器等许多部件组成。本产品最大特点是由于全部的杜比数字化设备都已包括在整套系统中，所以只需购买本产品，再买了PS2以及单独出售的光缆线，并用它来连接，就不需要再买其他的多余的设置，而后就可以构筑起家庭影院了。

还有一个关键在于：可以随身携带的小尺寸的卫星扬声器，由于它的小巧，就不会为放置在哪而发愁，而可以随心所欲的进行自由的设计了。

要想切身感受杜比数字化环境的音响效果，就必须使用光缆传输线将本产品同PS2连接在一起，然后只需播放相当的DVD软件就可以了。

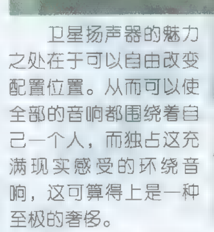


在播放DVD中大显身手的5.1CH

在PS或是PS2的主题软件中，令人感到遗憾的是，至今为止仍然没有能真正体现5.1ch环绕音响系统的强大功能的软件。如此说来，要想完全体现这款“THEATES PLAY WOIKS2500”的真正价值所在的话，关键在于要有与杜比数字化制式相适应的DVD播放主题。其方便简洁之处在于可以使我们听到高音质的5个卫星扬声器，还有其他扬声器以及超重低音扬声器所提供的重低音带给观众的压迫感，可以为我们实现像在电影院里同样的音响效果。还有一个难得的优点在于，它并没有单独突出某个各独立的扬声器，而是为我们营造出一个平衡的音响环境效果。而对用户来说，可以仅仅使用本产品和PS2就可以轻而易举的构架起杜比数字化的环境，并可以体现具有压迫力的游戏音响效果，难道不也是一大乐事吗？

DVD播放器的设定变更

在使用PS2的DVD播放器的时候，请您千万不要忘记首先使用播放器的环境设定功能将杜比数字化信号输出的开关定为“ON”。



卫星扬声器的魅力之处在于可以自由改变配置位置。从而可以使全部的音响都围绕着自己一个人，而独占这充满现实感受的环绕音响，这可算得上是一种至极的奢侈。

体验报告 优异的性能价格比

感动于以前曾梦想用10万以上的费用来搞定环境音响，而现在却以非常便宜的价格把5.1环境音响搞到手。

ダウ石川

月消费于AV上的资金高于10万日元的中级发烧友。

本品能够再次确认超级低音扬声器的重要性。正是借助于高质量的重低音，可以使我们用4万稍多一点的费用，就能令人不可思议的构造起家庭影院。有一点可惜的是，附带的功率放大器仅仅能够译解杜比数字化的信号。无论如何都希望其换代产品能够在同DTS制式相对应的方面也能得到加强。可以说本产品为给您一种很强烈的物有所值的感觉。

推荐DVD《骇客帝国》

现在如果用5.1ch系统观赏影片的话，最好的选择还是《骇客帝国》，在以枪战为主的动作场面中，杜比数字化音响系统可以为您营造出如临其境的音响，给您带来快乐的享受。此外，本品与个人电脑的兼容性也是超然出群的，可以使用个人电脑来播放DVD。

PICK UP PRODUCTS

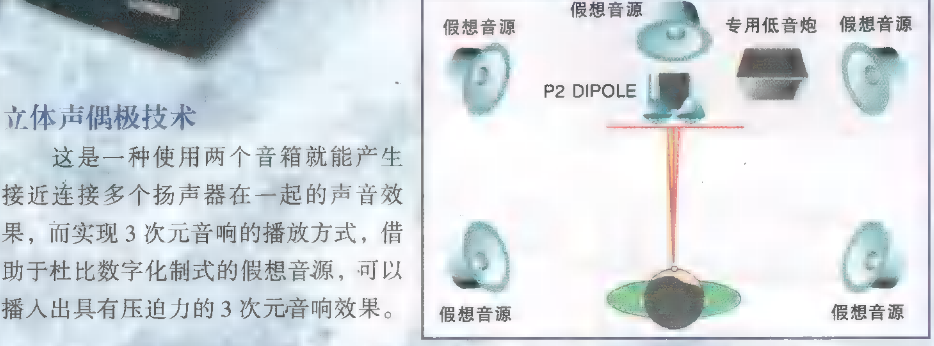
P2 DIPOLE PREMIVM SET

制造出模拟仿真环境效果的真正的5.1环境

这一款"P2·DIPOLE"的产品能够仅仅使用2个扬声器就可以真实再现使用DVD软件的杜比数字化5.1ch制式音响环境。本产品可以让我们切身感受到DVD或是以音响效果著称的游戏软件带来的效果，而所需要的仅仅是其连接在PS2之类具有光子数字化输出端子的设备上，从而运用立体声超级技术制造出几个假想音源。本产品可以说是为那些不能确保配置5个扬声器的环境，或是设置了复数的扬声器之后发现不能达到理想效果而又希望享受真正品质音响的人精心设计的，您还可以省去副超重低音扬声器来降低阶格。为此本产品还准备有标准模拟器，不过还是有超重低音扬声器的好。

立体声偶极技术

这是一种使用两个音箱就能产生接近连接多个扬声器在一起的声音效果，而实现3次元音响的播放方式，借助于杜比数字化制式的假想音源，可以播入出具有压迫力的3次元音响效果。



假想音源实现了3D游戏的音响效果

使用本产品仅仅需要准备本机和副重低音扬声器，这真是轻而易举的呀！这是其它任何5.1ch音响系统都无法比拟的。更主要的是由此系统再连接复数扬声器的时候，同样可以实现高质量的音响环境，所以也显得更难能可贵。不仅仅在DVD的视听方面，在游戏用途上也能充分发挥效果，可以体验到接到普通电视机上时绝对得不到的广阔的音域。本品并没有选择电视机或者其他播放器的上部的地方作为放置点，也是本品的一大长处。本产品是运用假想音源，从后方造成有感染力的音响效果。本品还有一个有必要具体介绍的特点是，如果使用连线输出的话，还可以在本机上再连接一台"P3 DIPOLE"，并使音箱具备每一个音响信号都能变成3D音响效果的功能。

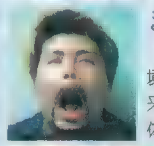
同PS2使用光缆的连接

与PS2连接的时候如果使用光缆线(单独出售)的话，就可以体味更鲜明的音响效果。

让我们竖起耳朵倾听那压迫般的音响效果

一边战斗一边欣赏音乐吧！对没有比这更加白热化的对决了，赛车游戏，从音响效果上看，绝

体验报告　一种全身心感受的无法想像的现场感



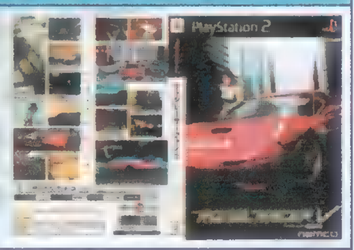
まつつあん

被强大的环境音效所震撼的来自工薪阶级的体验者。

效果不用再做具体的介绍了，体验者以丰富的表情已经告诉了我们什么叫"现场真实感"，每当游戏中其它车辆从自己驾驶的车边开过时，那种风驰电掣的声音效果，的确令体验者仿佛置身于赛车中。

推荐软件"RAGE RACER V"

要使用"P3－DIPOLE"玩游戏的话，向您推荐PS2的"RAGE RACER V"。会让您听到以发动机为首的各种各样的声音，保证让您再也没有比这更真实、更身临其境的感觉。

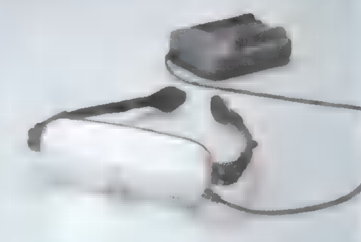


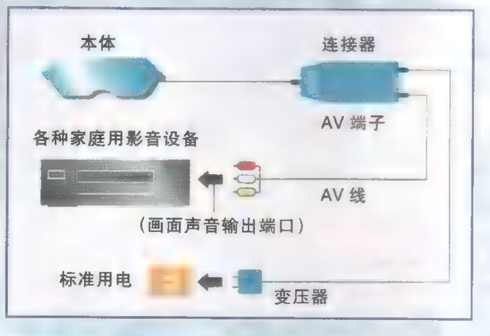
PICK UP PRODUCTS

FMD－200

从"看"到"体验"，开阔你眼界的52寸大画面！

仅需像眼镜一样戴上它，就会在您眼前展开52寸的巨大荧幕，这就是由奥林巴斯出品的这款"FMD－200"。相当于标准模拟投影器的本产品——FMD－200，只需戴上，就可展现出相当于眼前2米处的一个52寸的屏幕，使您可以尽可能的享受电影和游戏。本品还有一大特点是，由于将普通的AV设备中绝大部分都装有的合成端子作为影像的输入端子，所以不需要选择连接机器，而可以像电视机一样同任何来源的图像播放器相连接。因为其重量是在投影播放器领域中全世界最轻的——约85克，所以使用起来完全没有不适应或疲劳之感，为了使您无论在什么状况下都能建立独自一人享受影像和音响的自由空间，本产品配有立体声内部耳机。这样一来就不必为了听声音而专门准备扬声器了。

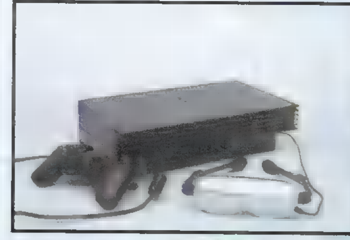




63000日元

只要是普通的能与电视机相连的影像设备，都可以很简单的与本产品相接。就同与电视机一样连接。

无论什么时候都能欣赏影像是本产品的一大魅力



要想与PS2连接的话怎么办？

只要使用单独出售的"AV缆线ET－MP15F（1.600日元）或是卖的改向插头，就可以轻易的连接在一起。由此也可以与PS连接。

本产品采用了头部播放类型的框架。只要将本品像眼镜一样戴上，无论您用什么样的姿势都可以欣赏到影像和音响。

如果要躺着看电影或玩游戏的话，电视机大概就不太适合了。因为无论使用什么姿势，头都必须冲向能看见电视机的方向。但是，本产品就不用这么麻烦，无论您想向着哪一边，屏幕都一定是来自自己的正面，因此可以真正意义上的实现放松的姿势。

而且本产品算得上真正尺寸的52型大画面，在实际的电视机上来实现是相当相当困难的（价格很贵呀！）。而使用本产品的话，只需稍加调整，就可以得到更巨大的屏幕，这样花很少的钱就可以完成自己大屏幕的梦想了。

携带出门，自由自在

由于本品体积小且重量轻，所以您可以轻松的带到任何地方。如果使用便携DVD播放器的话，就可以在朋友家等地欣赏影片了。

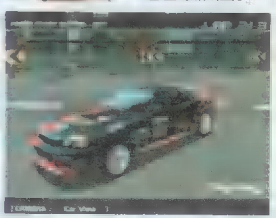
FMD－150W最新消息

奥林巴斯近日决定开发新的型号，这一款新的播放器拥有更加优秀的画面及声音表现能力，尤其是对数字化的画面与声音的再现更加真实了，所以PS2的玩家们，尽可期待这里介绍的这一新型号，当然价格依然不菲。

体验报告 生平第一遭的影像体验！

佐久间亮介

从来不接触大型的电子娱乐设备的普通白领阶层。



在任何地方都能产生在大屏幕上收看影像的效果，比我预想的还要有意思。甚至我还连接了各种各样的设备，来测试各种来源的图像的不同效果。即便是已经非常熟悉的已经看惯了的游戏和影像，用"FMD－200"看起来也是一种完全不同以往、全新的感觉。我希望能拥有个人的本产品连同便携式DVD播放器，构成我自己独自的巨大的影院。

PLAYSTATION

永久保存版

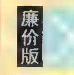
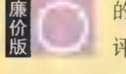
名作精选 52

1994 年 12 月 3 日——
——2000 年 6 月 1 日

PS 发卖以来已经 5 年了，跟随主机发卖的软件数量也超过了 2000 个。"拥有的钱有限，只想买有趣的游戏"或者"PS2 刚刚出来什么样的游戏比较好呢?"为这些迷惑想法的玩家我们准备了这次的特集。介绍了从 1994 年 12 月 3 日到今年 6 月 1 日以来在本刊评选中获好评比较多的软件。

登载了你想知道的便利情报!! PS2 动作检证以及廉价版情报也登载了!!

廉价版情报详尽解说!!

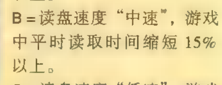
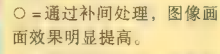
廉价版 
廉价版 

所谓廉价版指发行的游戏受好评后再次打包以更低价格发售的举动。此游戏如果有廉价版发卖，我们会在其介绍中打上"○"标记，反之则标记"×"。对于钱比较少的玩家，廉价版实为首选。

PS2 的动作检证

在 PS2 的表现

速度 C
补间 ○

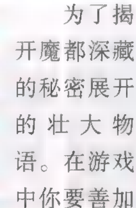
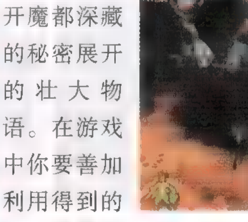
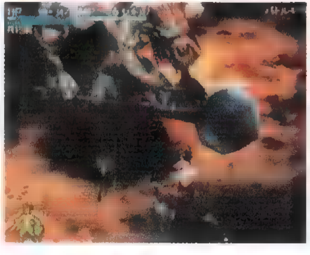
A＝读盘速度"高速"，游戏中平时读取时间缩短 30% 以上。

B＝读盘速度"中速"，游戏中平时读取时间缩短 15% 以上。
C＝读盘速度"低速"，游戏中平时读取时间几乎不变，或者说相对较慢。

○＝通过补间处理，图像画面效果明显提高。
△＝通过补间处理，图像画面效果几乎不变。
－＝不使用多边形技术，几乎没有补间效果。

40点 流浪汉物语

神之殿堂

幻想·冒险	A·RPG	
SQUARE 2000 年 2 月 10 日发售	6800 日元	记忆点 3 格
对应震动		

廉价版 ×

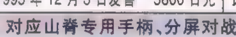
为了揭开魔都深藏的秘密展开的壮大物语。在游戏中你要善加利用得到的各种武器进行分解或重组来对付不同的敌人，这也是本作的最大卖点，同时也被评为史上最高分数 40 点满分的大作。

在 PS2 的表现　速度 B　补间 ○

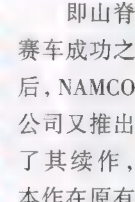
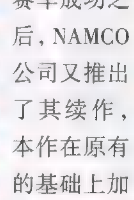
39点 铁拳 2

神之殿堂

赛车	ACT	
NAMCO 1995 年 12 月 3 日发售	5800 日元	记忆点 1 格
对应山脊专用手柄、分屏对战		



廉价版 ○

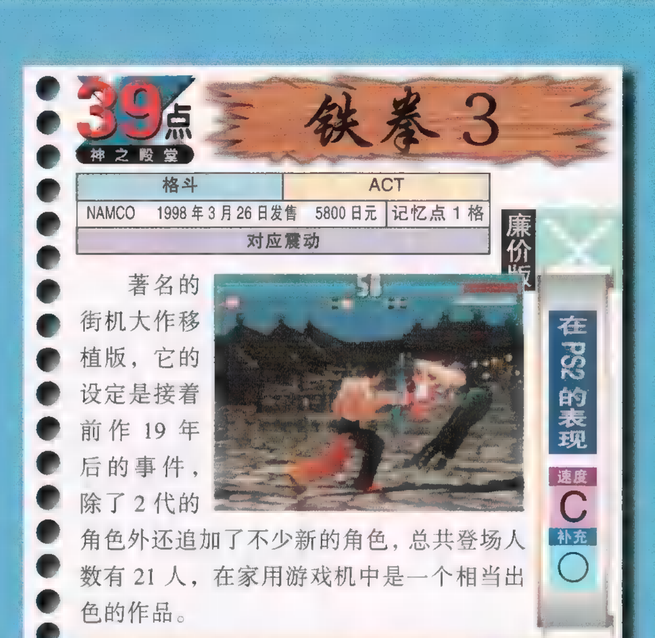
即山脊赛车成功之后，NAMCO 公司又推出了其续作，本作在原有的基础上加多了可以使用的车辆，而且画面比前作有了很大的提高，并继承了前作大受欢迎的分屏对战。

在 PS2 的表现　速度 C　补间 ○

39点 神之殿堂 铁拳3

格斗	ACT	
NAMCO 1998年3月26日发售 5800日元	记忆点1格	廉价版
对应震动		

在PS2的表现 速度 C 补充 ○

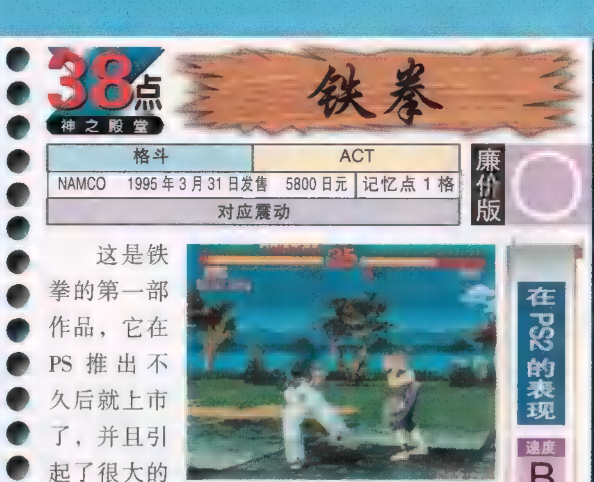


著名的街机大作移植版，它的设定是接着前作19年后的事件，除了2代的角色外还追加了不少新的角色，总共登场人数有21人，在家用游戏机中是一个相当出色的作品。

38点 神之殿堂 铁拳

格斗	ACT	
NAMCO 1995年3月31日发售 5800日元	记忆点1格	廉价版
对应震动		

在PS2的表现 速度 B 补充 △

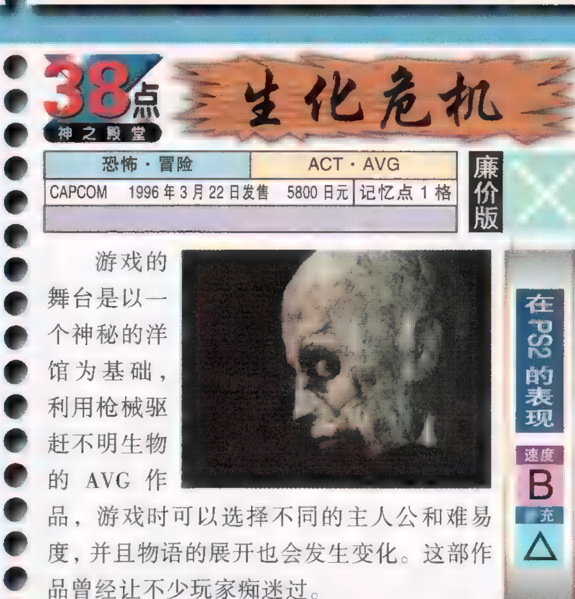


这是铁拳的第一部作品，它在PS推出不久后就上市了，并且引起了很大的轰动。它利用两手两足四键的输入方式，独创了自己的操作方式，使得它在格斗游戏中凌驾于其它作品之上。

38点 神之殿堂 生化危机

恐怖·冒险	ACT·AVG	
CAPCOM 1996年3月22日发售 5800日元	记忆点1格	廉价版

在PS2的表现 速度 B 补充 △



游戏的舞台是以一个神秘的洋馆为基础，利用枪械驱赶不明生物的AVG作品，游戏时可以选择不同的主人公和难易度，并且物语的展开也会发生变化。这部作品曾经让不少玩家痴迷过。

38点 神之殿堂 铁拳2

格斗	ACT	
NAMCO 1996年3月29日发售 5800日元	记忆点1格	廉价版

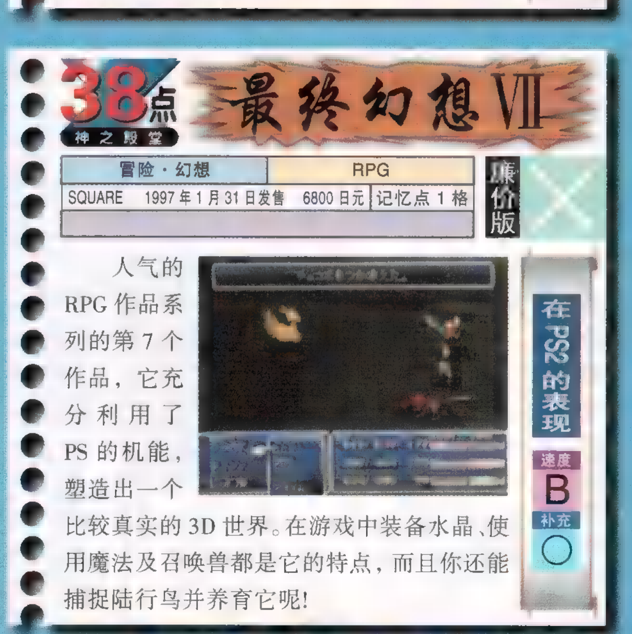
在PS2的表现 速度 B 补充 △

是铁拳系列的第2作，在画面上有了长足的进步，并且揉合了街机作品的不少要素，比如新追加的技能及丰富的连续技、空中打击等，使得游戏的可玩性更强，表现出铁拳的独特魅力。

38点 神之殿堂 最终幻想VII

冒险·幻想	RPG	
SQUARE 1997年1月31日发售 6800日元	记忆点1格	廉价版

在PS2的表现 速度 B 补充 ○

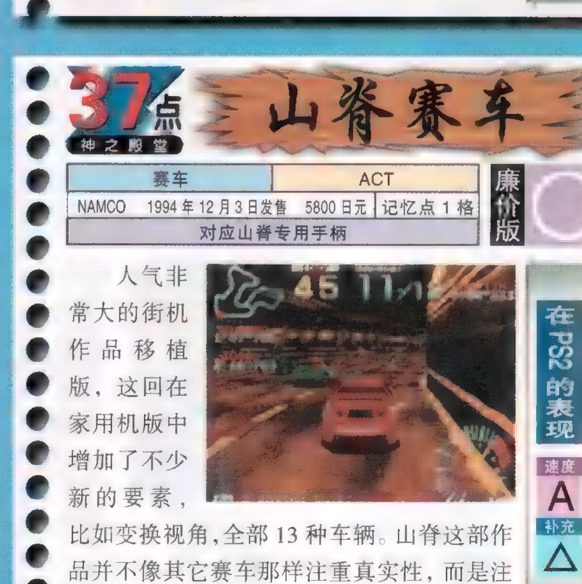


人气的RPG作品系列的第7个作品，它充分利用了PS的机能，塑造出一个比较真实的3D世界。在游戏中装备水晶、使用魔法及召唤兽都是它的特点，而且你还能捕捉陆行鸟并养育它呢！

37点 神之殿堂 山脊赛车

赛车	ACT	
NAMCO 1994年12月3日发售 5800日元	记忆点1格	廉价版
对应山脊专用手柄		

在PS2的表现 速度 A 补充 △



人气非常大的街机作品移植版，这回在家用机版中增加了不少新的要素，比如变换视角，全部13种车辆。山脊这部作品并不像其它赛车那样注重真实性，而是注重那种爽快的感觉，这也是它的卖点之一。

37点 神之殿堂 最终幻想Ⅶ 国际版

冒险・幻想	RPG		
SQUAIE	1997年10月2日发售	6800日元	记忆点1格

廉价版

这个版本是最终幻想Ⅶ海外版的日语版，它与以前的日本版有很多地方不同，比如新追加的强敌、ザックス与イベント的追加资料。另外此版还附送一张设定资料CD－ROM。

在PS2的表现 速度 A 补充 ○

37点 神之殿堂 生化危机2

恐怖・冒险	ACT・AVG		
CAPCOM	1998年1月29日发售	6800日元	记忆点1格

廉价版

非常受欢迎的恐怖・冒险游戏的续作，它的基本系统与前作差不多，但在人物与事件的设定上发生了变化，两人的行动是密切相关的，并且两人的事件也不一样，还有就是追加了不少新武器和敌人。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

37点 神之殿堂 燃烧战车

战争	ACT		
KONAMI	1998年9月3日发售	5800日元	记忆点1格
对应震动			

廉价版

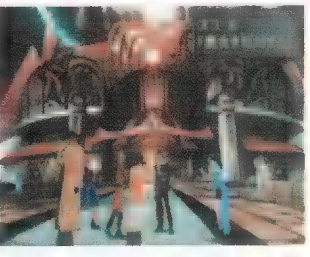
曾经在FC上发售过的燃烧战车的续作，在PS上以3D的形式登场了，玩家作为佣兵要潜入戒备森严的敌人阵地，最大限度不与敌人发生战斗，最终完全任务。

在PS2的表现 速度 C 补充 ○

37点 神之殿堂 最终幻想Ⅷ

冒险・幻想	RPG		
SQUAIE	1999年2月11日发售	7800日元	记忆点1格
对应震动、			

廉价版



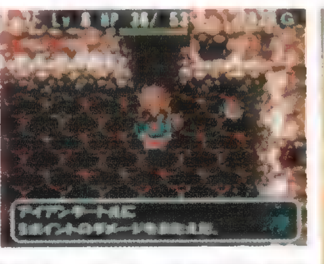
超大人气作品最终幻想系列的第8作，这回游戏的主题跟上代的作品完全不一样，作为第8个作品，它的画面是非常精美的，主题是以爱为主，故事非常的感人，让人爱不释手。

在PS2的表现 速度 B 补充 ○

37点 神之殿堂 多鲁尼克大冒险2

冒险・幻想	RPG		
ENIX	1999年9月15日发售	6800日元	记忆点2格
对应震动			

廉价版



这个作品是以"勇者斗恶龙Ⅵ"中的多鲁尼克为主角，以他进入各种不同的迷宫为主线的RPG游戏，本作的迷宫相当复杂，充满了各种陷阱和机关。本作的另一特色就是角色可以进行转职。

在PS2的表现 速度 A 补充 —

附录 年度特别贩卖本数 TOP3

这里是1996年度至2000年5月之间游戏发售数量的前3名介绍，这些都是当年的代表作。

年度	游戏名	发售本数	得点
96年	铁拳2	107万9585本	38点
96年	生化危机	94万2987本	38点
96年	妖精战士Ⅱ	67万2420本	29点
97年	最终幻想Ⅶ	327万7290本	38点
97年	打比赛马	158万1138本	35点
97年	最终幻想战略版	123万7328本	34点
98年	生化危机2	215万5266本	37点
98年	GT赛车	214万4411本	35点
98年	铁拳3	118万6119本	39点

年度	游戏名	发售本数	得点
99年	最终幻想Ⅷ	350万1807本	37点
99年	生化危机3	133万9022本	36点
99年	GT赛车2	114万5514本	34点
2000年5月末	女神传说	62万5040本	35点
2000年5月末	基恩的系谱	51万2548本	33点
2000年5月末	超级机器人大战α	43万4934本	31点

TOBAL 2

格斗	ACT	
SQUAIE 1997年4月25日发售 5800日元	记忆点1格	廉价版

以鸟山明设计的人物为角色的对战游戏的续作，在本作中新加入了不少新角色和必杀技"奥义"等。在前作中很受欢迎的迷宫模式也继承了下来，并且添加了不少新的迷宫，使得这个模式更加复杂。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

生化危机3

恐怖·冒险	ACT·AVG	
CAPCOM 1999年9月22日发售 6800日元	记忆点1格	廉价版
对应震动		

非常受欢迎的恐怖·冒险游戏"生化危机"系列的第3弹，本作的主人公是前1代作品中的女主人公，增加了新的紧急回避要素，并且强调了弹药搜索及调配的要素。

在PS2的表现 速度 A 补充 △

CHRONO CROSS

冒险·幻想	RPG	
SQUAIE 1999年11月18日发售 6800日元	记忆点1格	廉价版
对应震动		

曾经在SFC上大受欢迎的"CHRONO CROSS"的续篇，此作在PS上推出后大受欢迎，其精美的画面、独特的战斗系统使得本作进入了殿堂排名，是款相当精典的RPG作品。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

KING'S FIELD Ⅱ

冒险·幻想	ACT·RPG	
FROM SOFTWAIE 1995年7月21日发售 6300日元	记忆点2格	廉价版

著名动作RPG的第2代，在今作中玩家在岛中的迷宫中可以自由的探索。在魔法的数量方面也比以前增加了不少，而在怪兽方面也增加了很多，是以前出现敌人的1.5倍以上。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

BOXER'S ROAD

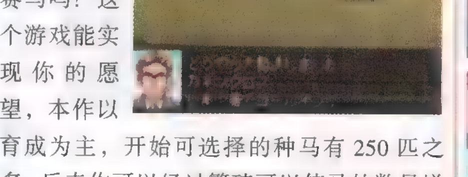
育成	ACT·SLG	
NEW 1995年9月8日发售 5800日元	记忆点7格	廉价版

以选手的日常生活和比赛组成的体育类育成游戏，在日常生活中你要对选手的营养做出安排，能够使他更好的训练，从而在比赛中取得胜利，游戏的出发点比较好。

在PS2的表现 速度 C 补充 △

达比赛马

赛马·育成	SLG	
ASCII 1997年7月14日发售 6800日元	记忆点1格	廉价版



你喜欢看赛马吗？你喜欢参加赛马吗？这个游戏能实现你的愿望，本作以育成为主，开始可选择的种马有250匹之多，后来你可以经过繁殖可以使马的数量增加到340匹。

在PS2的表现 速度 A 补充 —

35点 神之殿堂 GT赛车

赛车	ACT · SLG
SCE 1997年12月23日发售 5800日元	记忆点5格
对应震动、专用手柄	

廉价版 ○

拥有大量真实赛车的本格赛车游戏，游戏非常注重真实感，开起来就像在玩真车一样，游戏中的各种车辆都是以真车的数据制作而成的，有100多种146辆汽车。

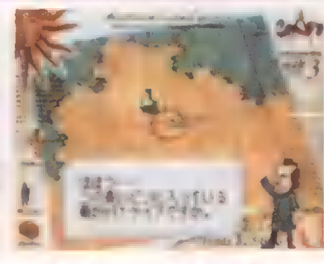
在PS2的表现 速度 C 补充 ○

35点 神之殿堂 Neo ATLAS

冒险	SLG
ARTDINK 1998年2月26日发售 5800日元	记忆点6格

廉价版 ○

一个为了完成世界地图为目的的模拟游戏。游戏的主人公是一个贸易商人，为了王国的利益而组织船队出海探险。本作有点像大"大航海时代"，但其新意的设计使得它比"大航海时代"好玩。



在PS2的表现 速度 C 补充 一

35点 神之殿堂 私立公平学园

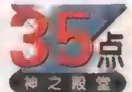
格斗 · 育成	ACT · SLG
CAPCOM 1998年7月30日发售 6800日元	记忆点1格
对应震动	

廉价版 ×

非常受欢迎的街机作品移植版。在PS版中增加了角色必杀技及全新的模式"热血青春日记"。在本作中加入了恋爱的要素，并且继成了街机版爽快的格斗因素。使得游戏颇受好评！

在PS2的表现 速度 A 补充 △

35点 神之殿堂 BEAT MANIA



音乐	ACT
KONAMI 1998年10月1日发售 5800日元	记忆点1格
对应震动、专用手柄	

廉价版 ○

在街机中曾卷起过一阵旋风的超级大作"BEAT MANIA"的PS移植版。在本部作品中不仅收录了街机版的所有曲目而且还有PS版的9首原创曲目，使得在家里也可以玩上这么好的游戏。

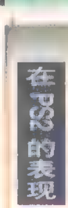
在PS2的表现 速度 C 补充 一

35点 神之殿堂 山脊赛车4

赛车	ACT
NAMCO 1998年12月3日发售 5800日元	记忆点1格
对应震动、专用手柄、POCKET STATION	

廉价版 ×

"山脊"系列的第4个作品，保持了山脊赛车的一贯作风，在车量的数目上也大幅的增加，在画面方面也比前作有了长足的进步，把PS机能发挥到极点。另外，游戏中还有一个乐趣就是通关后才能得到其它车辆。

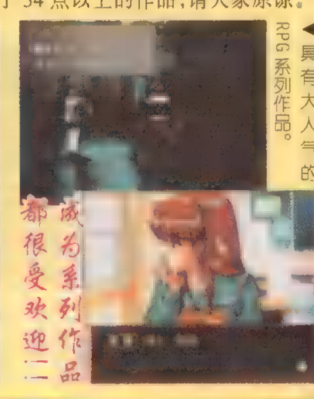


在PS2的表现 速度 B 补充 ○

检证 进入本次评选最多的厂家

下面是本回进入殿堂32点以上作品的制作厂商的排名，其中前几位被5大社所占据，并且占了全体软件的50%以上。因为页面有限，这回只登出了34点以上的作品，请大家原谅。

名次	厂商	数量
1	KONAMI	15本
	SQUAIE	
3	SCE	14本
4	CAPCOM	12本
5	NAMCO	11本
6	ASCII	5本
	BANDAI	
8	ARTDINK	4本
	ENIX	
10	ATLAS	3本
	TAITO	



◀具有大人气的RPG系列作品。

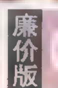
成为系列作品都很受欢迎

古惑狼 3

35点 神之殿堂

冒险·动作	ACT	
SCE 1998年12月17日发售 4800日元	记忆点1格	
对应 POCKET STATION		

廉价版 ○



非常受欢迎的动作·冒险游戏"古惑狼"的第三弹。本系列作品一直注重动作因素，需要玩家掌握不同的动作技巧，通过各种各样的难关。另外人物的设计也相当出色。

在PS2的表现 速度 B 补充 ○

街头霸王 ZERO3

35点 神之殿堂

格斗	ACT	
CAPCOM 1998年12月23日发售 5800日元	记忆点1格	
对应 POCKET STATION、震动		

廉价版 ×

是博得好评的街机版"街头霸王 ZERO"最新作的移植版，在移植过程中还增加了3位新的角色，使得总人数达到31人，在技和防御的系统方面也做了相应的改进，使游戏更易操作。

在PS2的表现 速度 B 补充 —

拉米乐队

35点 神之殿堂

音乐	ACT	
SCE 1999年3月18日发售 5800日元	记忆点1格	
对应震动		

廉价版 ×

它是"PALPALPA"的续作，跟"BEAT MANIA"一样是需要按照音乐的节奏及给出的提示按下相应的键来演奏的音乐游戏，它继成前代的风趣与幽默，使得本作品相当的成功。

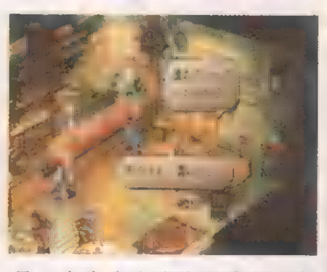
在PS2的表现 速度 B 补充 △

SAGA FRONTIE 2

35点 神之殿堂

冒险·幻想	RPG	
SQUARE 1999年4月1日发售 6800日元	记忆点1格	
对应震动、POCKET STATION		

廉价版 ×



描写了王子与身边不同人物发展，一生的壮大RPG，在物语的进行中会有新的分岐出现，是一个完全自由发展事件的作品，在本作中仍然保留了特定技组合成联合技的成份，不只我方敌人也可能会使用。

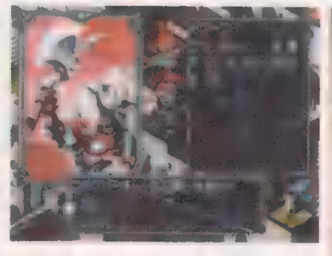
在PS2的表现 速度 B 补充 —

卡片召唤师

35点 神之殿堂

卡片游戏·幻想	卡片	
MEDIA FACTORY 1999年5月1日发售 5800日元	记忆点1格	
对应震动、多人对战		

廉价版 ×



在SS版中大受好评的"卡片召唤师"移植版，游戏中利用卡片召唤各种各样的怪兽去为自己赢取地盘。游戏中的卡片种类繁多，制作精美，吸引了不少喜欢卡片游戏的玩家。

在PS2的表现 速度 C 补充 —

女神传说

35点 神之殿堂

幻想·冒险	RPG	
ENIX 1999年12月22日发售 6800日元	记忆点1格	
对应震动		

廉价版 ×

掌握命运的女神为了搜寻天界的战士到地上冒险的壮大RPG，在地上搜索仲间战士是以横版动作方式进行的，而遇敌战斗中则变成半真实时间制，具有很强的RPG要素。

在PS2的表现 速度 A 补充 —

34点 Jumping Flash!

神之殿堂

动作	ACT	
SCE 1995年4月28日发售	5800日元	记忆点1格

廉价版

乘作兔子形状的大型机器在广大的3D空间中冒险的动作游戏，在各关的最后都会与BOSS进行战斗，使用像烟花一样的导弹武器来击倒敌人，从而得取惑星的碎片。

在PS2的表现 速度 B 补充 ○

34点 星际悍将

神之殿堂

格斗·SF	ACT	
CAPCOM 1996年10月25日发售	5800日元	记忆点1格

廉价版

街机版人气3D格斗·动作游戏的移植版，本作的移植度相当的高，完全体现在街机上对战的爽快感觉，动作相当流畅。画面方面也相当的出色，各种场景描绘的非常细致。

在PS2的表现 速度 C 补充 △

34点 魂之利刃

神之殿堂

格斗	ACT	
NAMCO 1996年12月20日发售	5800日元	记忆点1格
对应专用手柄		

廉价版

为了传说的剑，各位角色拿起武器一对一进行格斗的3D对战游戏，在本作中有很多有特色的模式，比如环游世界满足各种条件得到新武器的模式及VS对战模式等等！

在PS2的表现 速度 C 补充 △

34点 最终幻想战略版

神之殿堂

幻想·战争	SLG·RPG	
SQUAIE 1997年6月20日发售	6800日元	记忆点1格

廉价版

继成了最终幻想的世界观的S·RPG作品。在地图中高低差的概念很重要，如果不善加利用高低差的话很有可能自找苦吃，战斗结束后会有对话发生并且可能有事件出现，这都跟胜利条件变化有关。

在PS2的表现 速度 B 补充 —

34点 街头霸王EX plus α

神之殿堂

格斗	ACT	
CAPCOM 1997年7月17日发售	5800日元	记忆点1格

廉价版

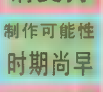
标准的动作格斗游戏系统，街头霸王的3D版登场，在此作中追加了新的要素，更加注重连续技的使用，使得对战中添加了不少的乐趣，在画面方面也有了进步，是一款不错的作品。

在PS2的表现 速度 C 补充 △

检证 这些游戏会出续篇吗？

有好些获得高点数的游戏和大人气的游戏都会有相应的续篇出厂，但是下面这几款作品为何没有续篇发售呢？我们询问了一下有关的负责人。

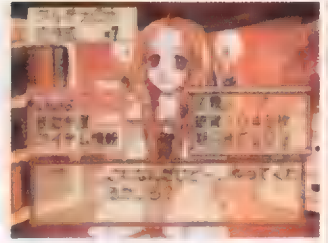
游戏	回答	制作可能性
流浪汉物语 ●SQUAIE/2000年2月10日发售/40点	没什么答案，无可奉告！（宣传部 佐佐木氏）	秘密
BOXER'S ROAD ●NEW/1995年9月8日发售/35点	没有预定，但大家非常期望，我们会考虑。（广报 成岛氏）	请支持
女神传说 ●ENIX/1999年12月22日发售/35点	还没有说要制作续■，不一定。（广告宣传科 山本氏）	时期尚早
太空养植 ●ENIX/1998年8月27日发售/34点	制作的可能性非常低，但不等于零。（广告宣传科 山本氏）	可能会出
SILENT HILL ●KONAMI/1999年3月4日发售/34点	现在未定，如果期待高的话会考虑。（企画部 中原氏）	请支持



34点 神之殿堂 炼金术士 Plus

育成・幻想	RPG	
GUST 1998年6月4日发售 3800日元	记忆点1格	
对应震动		

廉价版 ○



“炼金术士”这个游戏是以在魔法学院5年间的学习为主线，最后做出成果的RPG，今回的这个PLUS版本不但支持了震动，还追加了许多新的事件及很多的迷你游戏等新要素。

在PS2的表现 速度 B 补充 —

34点 神之殿堂 SD高达G世纪

动画・机器人	SLG	
BANDAI 1998年8月6日发售 6800日元	记忆点3格	
对应震动、多人对战		

廉价版 ○

这部作品是人气非常高的“SD高达”系列的第一作。在本作中主要以初代“高达”和“逆袭的夏亚”中的机体为主，登场的机体总类470种以上，出场人物为160人以上，并支持最大4人进行对战。

在PS2的表现 速度 C 补充 —

34点 神之殿堂 生化危机2震动版

恐怖・冒险	ACT・AVG	
CAPCOM 1998年8月6日发售 4800日元	记忆点1格	
对应震动		

廉价版 ×

恐怖・冒险游戏的杰作，因为原作没有支持震动，所以在广大玩家的要求下CAPCOM推出了支持震动的这个版本，使得玩家在进行游戏时可以充分体验到各种枪械的真实感。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

34点 神之殿堂 太空养植

育成	SLG	
ENIX 1998年8月27日发售 6800日元	记忆点2格	

廉价版 ×

在太空中养育各种植物的SLG游戏，在宇宙中得到野菜的种子并且经过自己的精心培育，最终培养出究级的野菜，但是要小心宇宙中的害虫，它们会毁掉你辛勤的劳动成果。

在PS2的表现 速度 B 补充 ○

34点 神之殿堂 R.TYPE Δ

SF	射击	
IREM 1998年11月19日发售 5800日元	记忆点1格	

廉价版 ×

这是射击游戏史上辉煌的名作“R・TYPE”在PS上的原创版，它保持着这系列的一贯特征，利用能量球来防御敌人的进攻，并且在这版中还加入了很多新的要素，使可玩性大大提高。

在PS2的表现 速度 A 补充 ○

34点 神之殿堂 SILENT HILL

恐怖	AVG	
KONAMI 1999年3月4日发售 5800日元	记忆点1格	
对应震动		

廉价版 ○

为了搜寻突然失踪的小女孩而进入神秘街道的AVG，在街上充满了迷雾，看不到尽头，怪物在身边徘徊，玩者要利用手中的武器消灭敌人。随着谜题的解开，事情的真相渐渐明了。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

34点 神之殿堂 恶魔召唤师

恐怖	RPG	
ATLUS 1999年4月8日发售	6800日元	记忆点 1 格
对应震动、罪的体验版		

廉价版 ×

土星版名作RPG的移植版，它继承了“女神转生”系列中与恶魔对话后使其成为仲魔的要素。在新作中还追加了不少新的要素，有新的事件、新追加的迷宫，相信土星迷们也一定会喜欢它的。

在PS2的表现 速度 B 补充 ○

34点 神之殿堂 Dance Dance Revolution

音乐	ACT	
KONAMI 1999年4月10日发售	5800日元	记忆点 1 格
对应震动、专业周边		

廉价版 ×

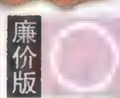
街机版在非常成功之后，KONAMI发表的完全移植版，随着音乐的节拍及不同的箭头按下相应的按键，也是属于音乐节拍类游戏，如果通过周边来玩此游戏的话，还可以起到锻炼身体的效果。

在PS2的表现 速度 C 补充 △

34点 神之殿堂 燃烧战车完美版

战争	ACT	
KONAMI 1999年6月24日发售	4980日元	记忆点 1 格
对应震动、POCKET STATION		

廉价版 ○



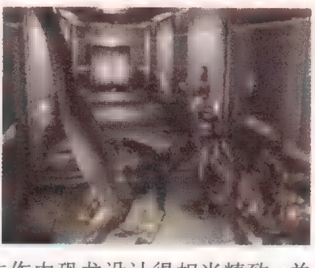
在“燃烧战车”推出之后KONAMI为了使得这部作品更加完美而推出了它的完美版，在完美版中追加了很多新的模式及要素，比如第一人称视角模式、特殊任务模式及照片模式等等。

在PS2的表现 速度 C 补充 △

34点 神之殿堂 DINO CRISIS

恐怖	ACT · AVG	
CAPCOM 1999年7月1日发售	5800日元	记忆点 1 格
对应震动		

廉价版 ×



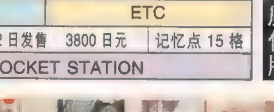
CAPCOM的新系列作品，主要描写了主人公在废弃的研究所中与恐龙徘徊的AVG，本作中恐龙设计得相当精致，并且具有很高的智能，你能逃出这个充满了危险的研究所吗？

在PS2的表现 速度 B 补充 —

34点 神之殿堂 到哪都在一起

连接	ETC	
SCE 1999年7月22日发售	3800日元	记忆点 15 格
对应 POCKET STATION		

廉价版 ×



本游戏是一个利用语言来勾通的游戏，通过使用POCKET STATION与游戏中的人物连接并进行对话，与它交流的方式是输入单词，这样它就可以记住各种各样的词汇。

在PS2的表现 速度 C 补充 △

检证 全部52部作品需要花多少钱呢？

在这个栏目中介绍的52款游戏如果全部购买的话需要多少钱呢？我们本着为了玩家着想而拿起计算器算了一下，大约是31万日元（手都按肿了），这只是软件的标准价格。在这其中还有好多是廉价版的，我们为了区别廉价版和标准版的价格，又算了一次，结果是约26万日元。对于那些没有钱的玩家来说，买廉价版可以省下4万多日元。

52款游戏标准购入价格
31万2280元
含廉价版的购入价格
26万6600元
差额
4万5680元

●日元平均比价：100日元＝7元人民币

◀省下的钱可以去买一台PS2，可以用它来治我的手!!!

34点 神之殿堂 疯狂吉它

音乐	ACT	
KONAMI	1999年7月29日发售	记忆点1格
对应震动、专用吉它		

廉价版 ×

非常受好评的大型街机作品移植版，通过三种不同颜色的键，来按着音乐的节拍完成游戏。如果使用与本作同时发售的专用吉它来玩的话，你将会体验到弹奏吉它时的真正感觉。

在PS2的表现 速度 A 补充 —

34点 神之殿堂 大众高尔夫2

运动	ACT		
SCE	1999年7月29日发售	5800日元	记忆点2格
对应震动、POCKET STATION			

廉价版 ×

人气的运动游戏"大众高尔夫"的最新作，它比前作增加了不少的新人物及新加入的真实模式。另外如果使用POCKET STATION的话你还能玩到"距离竞赛"的迷你游戏。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

34点 神之殿堂 Neo ATLAS II

冒险	SLG		
ARTDINK	1999年9月2日发售	5800日元	记忆点6格
对应震动			

廉价版 ×

以大航海时代为舞台的SLG游戏第二作，指挥船队到世界各地探险，以完成世界地图为目标，在今作中追加了不少新的事件及其它新要素，另外游戏中还追加了导游提示的要素。

在PS2的表现 速度 C 补充 —

34点 神之殿堂 打比赛马99

赛马·育成	SLG		
ASCII	1999年9月30日发售	4800日元	记忆点5格
对应POCKET STATION			

廉价版 ×

赛马育成模拟游戏打比赛马的最新作，与99年度版的竞速完全对应，本作追加了SS版中登场的新种母马，还有最初登场的繁殖母马。玩者可以通过POCKET STATION方便的进行马数据的交换。

在PS2的表现 速度 B 补充 —

34点 神之殿堂 DEWPRISM

幻想	ACT·RPG		
SQUAIE	1999年10月14日发售	5800日元	记忆点1格
对应震动			

廉价版 ×

寻找传说中的魔法道具为主题的冒险·动作RPG，在游戏中可以选择两位主角分别进行游戏，这两位角色为个各自不同的目标而进行冒险，游戏的发展是以解决固定的迷题而展开的物语。

在PS2的表现 速度 C 补充 ○

34点 神之殿堂 GT赛车2

赛车	ACT·SLG		
SCE	1999年12月11日发售	6800日元	记忆点4格
对应震动、专用手柄			

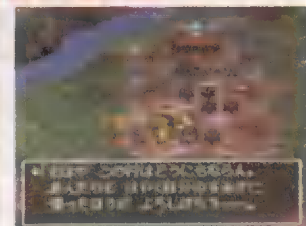
廉价版 ×

非常受欢迎的GT赛车的续作，在本篇中登场的车种大幅增加到500种以上，并且追加了不少新的模式，你可以使用得到的赏金购买新车或者零件，从而制霸所有赛道。

在PS2的表现 速度 C 补充 ○

RPG 的世界

Role Playing Game：随着角色扮演类游戏硬件的发展，电脑上的角色扮演类游戏也取得了令人注目的发展。现在的游戏已经不像从前那样像小孩过家家一样，而更象是在一个充满各种各样信息和情节的世界中，充分享受这个世界的乐趣，这一类的游戏的数量越来越多。在这里，我们在对这个不断进行着各种样的变化的 RPG 世界进行观察的同时，也想总结一些新的 RPG 方面的情报



一共有多少 RPG 被卖出？

下表是 1999 年 1 月后的 PS 游戏软件的销售量。那到底什么是最受欢迎的 RPG 游戏呢。在这里我并没有把去年底出现的一些游戏计算在内，但我们可看到，销售量过 100 万的只有 FFⅧ（最终幻想 8）。但是在销售量前 100 名的游戏中，却有 20 个是 RPG 类游戏，这一比率还是相当高的。而且在这里，我们也没有算那些具有 RPG 风格的其它类型，如果把这类游戏也算在内的话，恐怕这个数字还要扩大。RPG 游戏的魅力在销售量方面也得到了很好的反应。

前 100 部畅销软件中的 RPG

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	最终幻想Ⅷ	3688555
11	SaGa Frontier 2	783757
13	圣剑传说	696458
17	CHRONO CROSS	626921
20	最终幻想合集	574400
25	幻想传说	491407
27	女神传说	486190
33	陆行鸟不思议的迷宫	439894
34	多鲁尼哥大冒险 2 ~不思议迷宫~	436874
52	妖精战士 3	349951
43	龙骑士传说	349153
52	龙之战士 4 うつろわざるもの	299743
60	PERSONA 2 罪	281227
66	WILD ARMS	267857
69	桃太郎传说	257500
77	流浪汉物语	238955
81	恶魔召唤师－灵魂黑客	229841
84	时空之轮（PS 复刻版）	222848
89	Racing Lagoon	200898
96	波波罗克罗伊斯特语Ⅱ	161847

期待中的新作・前 50 位中的 RPG

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	PS:最终幻想Ⅸ	1197
2	PS2:最终幻想Ⅹ	924
3	PS:勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们	911
4	PS2:最终幻想Ⅺ	756
5	PS:永恒传说	588
6	PS2:星之海洋 3（暂定）	434
7	PS:PERSONA 2 罚	295
13	PS2:波波罗克罗伊斯物语Ⅲ（暂定）	218
15	PS:FAVORITE DEAR 纯白的预言者	190
19	PS:カムライ－神来－	131
21	PS:龙之战士 4 うつろわざるもの	115
27	PS:仙界大战～TV 动画仙界传封神演义～	96
33	PS:エルダーゲート	65
37	PS2:エヴァーグレイス	60
50	PS2:1/4（ONE・FOUR）	41

玩家的满意程度

正如在左边的表格中所显示的那样，RPG 游戏占有一定量的市场份额。但是，对于那些事实上已经把游戏买到手的玩家来说，他们对于游戏内容的满意程度又是如何呢？以下是基于"读者等级"，选择了一些对 RPG 游戏的评价。所有的 RPG 游戏的平均满意程度是 9.05 分。考虑到最高分是 10 分，可以说评价还是想对不错的。这些玩家的普遍好评不但能使众多的游戏制造商感到心满意足，同时也会成为一种那些人气旺游戏的续篇创作的原动力。

对 RPG 评价的平均值

9.05%

玩家们对著名 RPG 的总评价

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	幻想水浒传Ⅱ	9.513
2	CHRONO CROSS	9.476
4	女神传说	9.467
5	波波罗克罗伊斯特语Ⅱ	9.445
7	星之海洋 THE SECOND STORY	9.410
8	恶魔召唤师－灵魂黑客	9.409
11	异度装甲	9.383
12	PERSONA 2 罪	9.382
13	WILD ARMS 2	9.378
15	WILD ARMS	9.365
16	越过我的尸体	9.359
25	最终幻想Ⅴ	9.345
26	梦幻骑士	9.344
27	SHADOW TOWER	9.340
28	KING'S FIELD Ⅱ	9.333
31	幻想传说	9.329
35	露水棱镜（DEWPRISM）	9.321
47	玛鲁王国的人形姬 2	9.298
52	炼金术士玛丽 PLUS	9.285
54	ジルオール	9.281

玩家的期待程度

最后让我们一起看一下众玩家对今后将发行的游戏的期待程度吧。如果简单的从整体上看，在最初寄以厚望的前 50 位的游戏中，有 15 种是 RPG 类游戏。RPG 游戏占了 30% 的比例。但是，我们在这里应该注意一下的是各种游戏的投票占有率。实际上有 61.4%，也就是过半数的选票是投给了 PRG 类游戏的。而且进一步我们得知，从第一位到第七位的最受期待的游戏全都是 RPG 游戏。可以看出，那些受欢迎的 RPG 游戏的续集是多么令玩家梦寐以求。

RPG 的得票占有率

61.4%

第一章 RPG 游戏的开始及对 PS RPG 的演变的考察

History of Role Playing Game

虽然谁都知道 RPG 是什么，但知道 RPG 的历史和演变过程的人却十分少。所以我们在这里要详细剖析一下 RPG 游戏成长的历史。

RPG 游戏鼻祖的作品

戒指的传说

（1941 年）

洛比特族的快乐的小人弗洛特由于不小心把一个具有统领一切力量的戒指给弄丢了，于是借助爱尔夫族的力量，开始了他的冒险。这就是 1941 年作家 J·R·R 托尔金所写的科幻小说，从而成为冒险与 RPG 游戏的开始。托尔金为英国人所写的这部书，最后却给所有生活在 20 世纪的人们带来了快乐。

第一部可以玩的 PRG

龙与地下城

（1971 年）

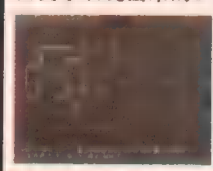
即使变成了“戒指的故事”的登场人物，但想要真正体验那个世界的生活却是不可能的。在很多抱有这种想法的人中，有两个人，凯利·卡依杰克和迪普·安森。他们在数次的试验失败后，终于开发出一套系统。这就是世界第一部 RPG 游戏。现在无论在哪个 RPG 游戏中都会出现一种结构，即当经过一段冒险后经验值就会增加，而当达到一定数值后，角色就会升级。这些都是 D&D 中最先开始被使用的。

电脑 RPG 游戏的鼻祖

ローグ

（1975 年）

在 D&D 中，如没有一个玩家操纵 DM，游戏就无法进行。如让电脑来扮演 DM，那一个人也可进行游戏。基于此想法开发出了ローグ这个游戏。这是一个向迷宫深处进发的冒险游戏。沿途有钱和武器可拾。它的最大特点是会出现不同的地图。在当时游戏硬件的制约下，自己的角色用@表示，钱用 G 来表示，而龙就由 D 来表示，所有的一切都是由文字表现出来的。由于这个游戏在进行时，如果不用想像力就不会体会到这个游戏的乐趣，所以当时的玩家们废寝忘食的玩这个游戏。

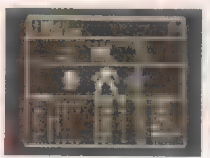


RPG 游戏的最高峰

巫术

（1981 年）

在ローグ发表 6 年后，由于无论如何在电脑上也体会不到象 D&D 那样的乐趣。所以这样想的人后来就作出了至今仍然很受玩家欢迎的游戏“巫术”。在本作品中，基本上是在 D&D 的战斗场面上的修改，在无数次的失败后最终得以完成。而那独特的 3D 视角，也在初期的 RPG 游戏中得以确立。



以巫术为代表，这种游戏中大多是战斗场面为中心，既即使向别处移动也不会有别的战斗出现。在这里我们定义其为“打斗中心的 RPG 游戏。总的来说，这类游戏十分注重对战斗场面的刻划。

以迷宫为中心的 RPG

以 FILED 为中心的 RPG

在这些场景中展开对话和战斗。虽然也有战斗的场面，但主要还是在各种场景中活动。这样的游戏我们称之为“场面为中心的 RPG”。也就是相对注意角色之间的会话的刻划。

真正的冒险者探险这个世界

创世纪

（1981 年）

能和“巫术”当时相提并论的另一个游戏也只有“创世纪”了。而制作这个游戏的是以化名“罗物普利迪休”而举世闻名的“理查德·凯利奥特”。他以在校创作的游戏为基础，在短时间内即完成了“创世纪”这部作品，结果在发现后，立刻受到了玩家的极大欢迎。而这部作品得以成功的原因，大概是从剑与魔法的世界开始，而最后却飞上了天空这一壮大的构思。在“DQ”和“FF”中也有同样的系统，即随着场面的变换，战斗和对话也在进行，同时也在不断推动故事情节的发展。而称得所有这类游戏的开山鼻祖的，就是这部“创世纪”了。

3D 场景

KING'S FILED

（1994 年）

这部作品是在完全用 3D 多边形制作出的世界中移动并探险。游戏是以第一人称视角来进行的，所以玩家从显示器中看到的场面的真实性也到了提高。同时随着角色的不断的成长，对游戏中武器操纵的速度也不断增长，在这一点上也提高了游戏的真实感。

其它一些战斗为中心的 RPG 游戏

- クライムクラッカーズ
- スペースグリフォン VF—9
- スペクトラルタワー
- ウィザードリィⅦ
  ～ガーディアの宝珠……等等

在 PS RPG 游戏初期，着重于表现 3D 画面功能的，以战斗场面为中心的 RPG 游戏是百花齐放，大量发行。

战斗场景中加入高度这一概念

妖精战士

（1995 年）

在这一游戏中，在各种场面的基础上，角色在各处移动，和各种角色对话以推动故事情节的向前发展。在 PS 早期作为一部真正的 RPG 游戏得到了注目。这部作品中有许多精采的地方，例如在战斗场面中加入了高度这一概念，有些像 SLG 那样；同时用了电影的手法，让玩家感受到这一作品的故事性。同时也是一个难度较低，比较容易上手的作品。

其它一些以场景为中心的 RPG

- ビヨンドザ
- ビヨンド遥かなるカーナンへ
- ワイルドアームズ
- ポポロクロイス物语
- 幻想水浒传……等

这一时期的以场景为中心的 RPG 游戏中，大量积极采用了以前在 SFC 上不可能使用的技术，在表现情节中使用了大量在电影小片段。同时，随着机能的提升，画面图解也变得更让人觉得赏心悦目。但是很多作品还是延袭了原有的系统。

RPG 创世纪

在以前世界中并不存在 RPG 这种叫法，但是自从《戒指的传说》出现后，在个人电脑世界内出现了像《ローグ》这样类型的游戏后，RPG 这种对于某种游戏类型的叫法才逐渐为世人所知。

RPG 游戏的初期

在 1981 年，产生了现在所有的 RPG 游戏的先祖的两大作品，所以说是值得纪念的一年。而以这一时期为契机，之后又出现了大量 RPG 游戏。而在这之后，随着 1994 年次世代机的出现，RPG 游戏又有了更大的进步。

PS RPG 的初期

（1994～1996）

1994 年，是 PS、SS 这一类称为次世代机上市的一年。为了适应比原有各机种更象丰富的表现力，RPG 游戏也在为断变化。这些变化涉及视角方面的变化及基本系统的变化。

系统的发展

陆行鸟的不思议迷宫

（1997 年）

本游戏的系统中，体现出了“主人公就是陆行鸟”这一角色特点，从而打下了此系统的基础。

开发领导类 RPG 游戏新类型

ネオリエード

（1997 年）

玩家所操纵的只是引导主人公的坐标。在这部作品中，不能不说是一个大胆的想法。

其它的游戏列表

- 女神异闻录ペルソナ
- アザーライフ・アザードリームス
- ワライムワラカース 2
- ウィザードリィリルガシンサーガ
- シャドウタク……等

从这一时期开始，以战斗场面为中心的 RPG 游戏在不断减少。

场景为中心 RPG 的高峰作品

最终幻想 7

（1997 年）

在现在的 RPG 游戏中，拥有不可想象的美丽画面，同时也有不同凡响的故事情节，这就是在场景中心 RPG 中可以称得上第二标准的作品。

有着动人的故事，令玩家着迷的

异度装甲

（1998 年）

从原有的 2D 场景画面，转换为使用最新的多边形而创造出的 3D 场景。同时以其高品质的电影片段，让玩家在玩时仿佛有种在看电影的感觉。

其它作品列表：

- レガイア传说
- 线上创世纪
- 兵蜂 RPG
- SaGa Frontier
- 星之海洋 THE SECOND STORY
- 幻想传说
- 幻想水浒传 II

ローグ的终极形态！？

多鲁尼克的大冒险 2～不思议的迷宫

（1999 年）

继承ローグ这一系统，可说基本上完成了自动生成战斗场面这一环节的作品。作为游戏主要场面的战斗场面的丰富性，以及由于完成不同任务而出现的不同变化的丰富性，这部作品集中了所能想到的全部要素。

有着广阔的世界背景

女神传说

（1999 年）

本作品中，不但创作了严密的各个人物间的关系，同时也有着人与神之间的战斗这一庞大的故事情节。同时在这部作品中也采用了一种新的对战系统，即在对战时，按下快捷键，与其相对应的同伴就会发动进攻。

其它作品列表：

- ネオリュード刻まれた纹章
- ククロセアトロ悠久の瞳
- バロック（歪んだ妄想）
- ペルソナ 2 罪

又一超极大作

最终幻想 VIII

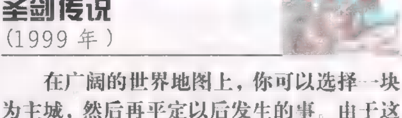
（1999 年）

就像以往那样，一直走在最先端的 FF 系列，又一次加强了剧情的丰富性，同时也改良了系统。可说是当今 RPG 的顶极作品，且这套 4CD 的游戏迷倒了全球的玩家。

加入动作要素的 RPG

圣剑传说

（1999 年）



在广阔的世界地图上，你可以选择一块为主城，然后再平定以后发生的事。由于这一作品可以自由选定各种角色，从而提高了游戏的自由度。

2D RPG 的最高成就

波波罗克罗伊斯物语 II

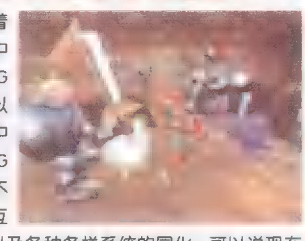
（1999）

顽强的坚持在 2D 空间里表现自己的作品。基本系统这是和ポポロ I 中一样，没什么变化。人物的描绘上，也只是加入了多边形的运用，基本是在原画的基础上改进。

其它作品列表：

- SaGa Frontier 2・格兰蒂亚
- Wild ARMS 2
- 妖精战士 3
- CHRONO CROSS……等

今后の RPG 会如何发展？



随着场景为中心的 RPG 游戏和以战斗为中心的 RPG 游戏的不断的相互融合，以及各种各样系统的同化，可以说现在给一个 RPG 游戏分类是一件相当困难的事。但是，随着 RPG 游戏的情节越来越长，操纵越来越复杂，玩家们已经渐渐不能忍受下去。于是 RPG 应该回归原点，即向着原来简单化的方向发展。

8 月 26 日，终于面市

勇者斗恶龙 VII 伊甸的战士们

（2000 年）

勇者斗恶龙是为日本的游戏迷们首次带来 RPG 游戏的里程碑似的作品。这部最新作品中，场景是换为了 3D 的画面，但是对于 DQ 的世界观却没有一点破坏。而且也延袭了系列作品的基础，继续了系列作品的故事。

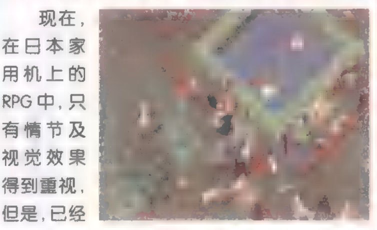
水晶的回归

最终幻想 IX

（2000）

作为系列的最新作品，以前在 FF 系列 I 至 V 中的重要色水晶将再度登场。同时战斗场面及操纵系统都得到了改善。同时角色设计者还是天野喜孝。

连网后，RPG 会进一步发展！？



现在，在日本家用机上的 RPG 中，只有情节及视觉效果得到重视，但是，已经在个人电脑上实现了联机作战的 RPG 却到处流行。虽然有些迟了，但是 FF 系列在制作时也不得不考虑加入联机功能。现在那些已经十分不错的 RPG 游戏如果再加入联机作战这一功能的话，一定会进一步发展的。

PS RPG 游戏的中期（1997～1998）

在这之前，如果说还是那些以战斗场面为中心的 RPG 游戏占多数的话，那么现在可以说以场景为中心的游戏开始占多数了。特别是那些注重剧本及故事的演出，也就是大部头的作品越来越多。这种倾向一直延续到现在。

PS RPG 的现在（1999—2000）

现在，市场上以战斗场面为中心的 RPG 游戏已不多见。而重视了故事情节的场景中心 RPG 游戏却广受玩家受戴。而要说这一时期各作品的特点的话，应该说是更加重视了主人公成长经历的情节的发展。

近未来的 RPG

从今以后 RPG 应该考虑到联网功能，从而要进一步的发展。一方面，作为大手笔 RPG 的反潮流，强调简单化的 RPG 会再次出现，二者相互融合，相互影响，不断进步。

“BREATH OF FIREⅣ”うつわざゐもの————作者访谈

创造一个包容所有玩家的世界

系列作品的第四部大作“龙之战士Ⅳ～うつろわざゐもの～”。询问了这部作品的制作人员关于这一系列作品出发及是如何创作出龙之战士Ⅳ这一世界。

“龙之战士”世界的构成以及系列各作品的定位！

看似相同的其实不同的世界

——最新作品“龙之战士Ⅳ”从整个系列来看，是出于一个什么样的定位来制作的。

池原：Ⅲ和Ⅳ是在不同的地方展开故事的。但是，并不是因为这是系列作品中的一部，就必须顺着原来的作品，从而造出这个世界。到现在发表的作品也都是一样的。在这个系列中，总是先考虑一下怎样决定主角和世界的关系后，再创作世界。比如，这一部作品中就决定了龙是作为神一样存在的。于是再创作出这个新的世界，虽然看似相同，但实际上却是不同的世界。

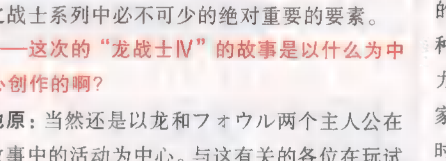
——但从整个系列来看，每次的主角都是龙，而其女主角是妮娜（ニーナ），这里有什么道理吗？

池原：这还得从第二部作品时说起，我们决定以龙为主人公，女主角是妮娜（ニーナ）说起。由于如果第Ⅰ&第Ⅱ部相同的话，那后来的各部也就要全都一样了（笑）。但是，就像刚才说龙一样，虽然名字是一样的，但主角本身却有一定变化。同时，以此为突破口，这部作品的世界也就不一样了。也可以说我们在某种程度上正进行着实验性的摸索，如果主角相同并做相同的事，那么不就变成完全与上部不同作品。所以我们在设定及设计时，潜意识中不停的提醒自己要有变化。比如说，上部作品中妮娜（ニーナ）是个十分恬静的女孩，这回就让她成为一个充满活力的女孩。

——作为龙之战士世界的中心，有没有别的没有变化的东西。

池原：那只有龙的部分。龙的变身以及关于龙的力量的解释，每次都不一样，我认为这在龙之战士系列中必不可少的绝对重要的要素。

——这次的“龙战士Ⅳ”的故事是以什么为中心创作的啊？



池原：当然还是以龙和フォウル两个主人公在故事中的活动为中心。与这有关的各位在玩试玩版时，想让大家知道フォウル是主人公的另一半这件事。但是作为话题，最后的事实是怎样的？这些留到以后再说。但是这次我们想让玩家看到主人公的不一样的生活和对相同情节的不同处理，以及和以往全然不同的想法。

——在组建游戏世界时，是不是一切是以这两个主人公为中心决定的。

池原：当时的感觉是相当多的事件在平行进行，也可以说是一边考虑两个主人公的情节，一面在创作这个世界。比如说，因为决定了主人公是龙和フォウル两个人，那这两个人就会有各自不同的文化形态，在创作时，不得不分开来创作。另外由于事先对游戏的世界进行了设计，但是由于游戏的创作时间太长，其间设计本身也有不少变化，比如说有些设计就不可能体现出来或者把游戏世界设计为别的什么。

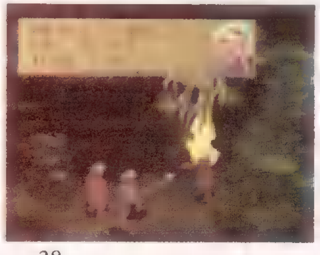
——举例说？

池原：在黑暗中，有霓虹灯饰在闪耀着当芒，这样的世界也有吧。

吉川：在设计中也得到了体现，在现在能成为游戏一部分的也有很多是毫不相干的事物。

池原：而且，在龙之战士系列中，为表现出住在一条街上有许多形形色色的人这一效果，同时也为了让玩家看到多样的作品，在设计中用了许多图解及设计。最后制造出了即有亚洲风格又有欧洲风格的样子。当然，在设计时，随着设计的增加，制作出来的东西也会相应增加。

吉川：即使只是街上的居民，如果有各种种类的人，那样就应该各自不同的走路方式吧。尽量的简化一些东西，同时努力的增加街上居民的种类，这是我们的努力的方向。但是，玩家在实际进行游戏时，却往往注意不



龙之战士的制作人员

这一次接受我们采访的是CAPCOM第三开发部的三个人。从“Ⅲ”开始参考与制作的竹下。从“Ⅰ”一直是企画的池原。同样从“Ⅰ”一直是视觉制作的吉川。

竹下博信

企划担当
池原まこと

角色设定
吉川达哉

到这一点(笑)。同时,我们也在考虑能不能在这部作品中让以前出现过的人种统统出现。游戏中各角色的画像,造型也超过了原有的界限,各角色都能按制作组人员所期盼的那样达到视觉标准。而“Ⅲ”中各角色的造型可以说是延袭了以往的方式,在一种沉旧的思想指导下制作出来的。光源十分模糊,又没考虑色彩的设定及背景,是一种只想完成角色设计的设计。而在Ⅳ中,每个角色都假设是在一个太阳下照耀着,同时也从立体上考虑到了影子的问题,是非常严密的设计。在看到画面时,会有一种看一张画同时想说“真漂亮”的感觉。

——从总体上看,如果不把作品的档次提高是不行的,那基于此在工作组的工作人员之间,一定很辛苦吧。

池原: 在真正实行前的准备时间是很重要的,当确定了这一概念后,我想这一重要性也会增加的。

——竹下先生是主管整个制作过程的,觉得辛苦吗?

竹下: 他们是一直在“龙”这里作,而我是半路委派来的工作人员,我对游戏内容本身知道的并不多。如果有什么的话,那也是按他们意思去办就可以了。这样的时候是很多的。工作现场是很辛苦的,但从某种意义上说,还是比较轻松的。

——但是就制作时间本身来说,是花了不少时间的,对此会有所不安吗?

竹下: 当然十分不安啊。没有不安的话那会有这个项目。不烦吗?不是这种感觉。因为是RPG,所以当初也想到了会时间稍长一些,但是没想到比预先设计的还要长,对于日程表来说真是很麻烦。当时,按着时间表,有些要素应该舍去,但又万万舍不去。而另一方面,也会改变设计者原来的构思,这样做当然是不可行的。确实单从形式上说,是可以对一部作品的工作进行管理。但是无论是制作者,还是玩家都不能理解的是,我想要做的是在时间的允许范围以内把我想做的事做到。

——最后,在这么多的辛苦后终于发行了这部作品,你们能不能对对这部作品期待以久的玩家说些什么?

池原: 是一个好游戏。大家一定要试一下。

竹下: 我们奉上的是一部不仅是注重一点点突破,也不搞噱头的正统的RPG游戏。我想这部游戏还是质量较高的。同时作为一名制作人员我也很奢望,希望玩过作品的所有玩家可以通知那些还没有买到这个游戏的人,通知他们来买这套游戏,我希望尽可能多的人能够玩上这个游戏。

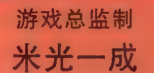
吉川: 连制作人都说是最高的视觉效果,所以请大家都来玩一下。同时我也很想知道你们的感想。

富有个性的『龙战士』世界!

"BAROQUE 偏执的妄想"的制作者的采访

随着不同的玩家的不同而展开,从而形成不同的世界观!

"大热波"不但使迄今为止的文明被破坏,而且也扭曲了整个世界。失去了记忆而只剩下了犯罪的意识和那些已经失去了作为人的本来面目已经成为异形,这就是独放异彩的 RPG 游戏"BAROQUE"。



游戏总监制

米光一成

主管"BAROQUE"的世界观及设计等一切事务的制作人。现在在制作本公司 HP 上的"PROJECTEI"的"BAROQUE PWN"

收集故事的各个片段,由玩家自己来建立一个世界

BAROQUE 的世界及其由来

——首先,你能说明一下"BAROQUE"世界是怎样一个世界吗?

米光氏(以下简称米光): 游戏的目的是让玩家了解在文明被"大热波毁灭后,那个已经扭曲了的世界。这是游戏的核心。因为想要表现出整个世界的面貌,所以不得不把一切都说的明明白白。如果要问"BAROQUE"世界是什么样的?就是一个被扭曲了的世界,如果要问为什么会扭曲,当游戏进行到最后就全明白了。

——"BAROQUE"的主题是死吧,那是为什么呢?

米光: 原来我们是凭着对"多鲁尼克"的大冒险的尊敬,想做这部作品。在上次大战后,主人公如何才能回家呢,在游戏制作初期,怎样才能把这个游戏的故事情节组织好,而且怎么才能让死去的人再复活呢,我们一直在思考,最后决定以谜语的形式出现。于是,就采取了一种解迷的方式,所以主题也必然为"死"。

——这个游戏的世界观及故事都是米光先生您一个人创作的吗?

米光: 我先把自己想好的构思告诉鬼头先生和制作人员,然后在他们提出各种意见后,再进一步修改完成,用这种形式来进行创作。

在最后的情节方面我也有了很多的烦恼,原本也想为了把其变成让人能够接受的大圆满的结局而烦恼过。但是在鬼头的话的鼓励下,我决定还是采用原有的构思,即在最后只留下一点点希望。

——鬼头先生创作的造型,对作品的内容也有一定的影响吧。

米光: 是的,有影响。每当我看到鬼头创作出来的东西后,都会受到一定的启发。于是两个人就互相影响,有些象棒球中两个人的接抛球那样。

——在创作角色时,是以一种什么样的形式来传达自己的想法的呢?

米光: 写出来!先把角色的构思及在整个游戏中是起一种什么样的作用写下来,然后,设计者看过后,再把细节完成。但是有时也会考虑到,由于是一个被扭曲了的世界,那没有一种统一感是不是也可行?在异形的设计部一共有 5 名工作人员在帮忙,而在设计时,他们即不会注意到别人的区别于己的构思,也不会去刻意迎合别人的想法,在这种气氛下,进行独立的设计工作。

在这个扭曲的世界中散落着故事片段 而"BAROQUE"世界观是联系它们于一体

——制作出"扭曲的世界"这一形式,并且让故事情节分散在各个角落,这种方法在某种程度上是确定的吗?

米光: 在最初我就想能不能像其他的 RPG 游戏那样,故事情节不是十分完整的进行。由于刚开始只是想把故事片段之间的人物确定下来,玩家无论是先得到哪一个情节都没问题,所以反而没有确定下来。但是为了防止玩家在收集了各种各样的情节后,反而还看到整个世界的全貌,于是在创作世界观中,力求不出现矛盾。

——故事情节的发展并不是由制作者决定的。而是由玩家自己的想法发展的,这是本作品的中心。这种想法的起源是?

米光: 我一直在考虑怎样才能向玩家展示游戏的故事情节。我从开始就在想,如果按顺时系列以电影来推动情节发展,或在中间埋下伏笔这种手法来表现作品,然后在最后全部表明并达到最高潮,这么做是否可行?但我又考虑到这有可能不能表现出游戏的故事性,于是决定采用把各个故事片段分散,最后由玩家重新来构筑这个世界的方法,那样也许是一种能够表现出游戏的故事性的方法。于是也就向着那个方向发起了挑战。我想把这个游戏设计成这样:在世界各地散布着已扭曲了的世界的片段,让那些有研究热情和爱动脑的玩家能够轻松上手,而不是像在看一部电影一样,让人感到被动、不让人兴奋的作品。

——今后的打算是?

米光: 现在,正在制作一部叫"BAROQUE PURE"的游戏。这次的系统制作人员有两个,而我只负责编定出游戏的剧本。这一方面是因为当今市场的游戏开发费用飞涨,而多一方面。如果一部作品不能获得大多人的认可就不能作下去。比如说,一部作品只卖了 3000 套,这确实让人伤心。但是我们的出发点是,如果其中有三百人认为这个游戏好,那我们就作。

让你见到更多的"BAROQUE"世界

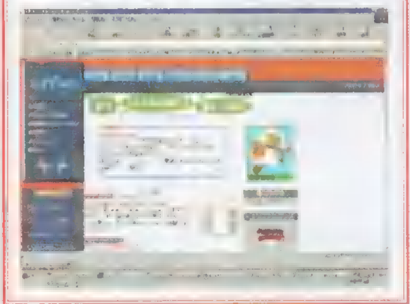
象"ローグ""多鲁尼克大冒险"那样不断自动生成战斗场面,这次"BAROQUE"给你带来了死的意义。以此,随着玩家的不同,会展开不同的故事,而且不同的玩家也会看到不同的世界和故事。而且各个美丽的具有不同魅力的故事的片段会因为玩家的不同而出现各种各样的解释。这其中的一个解释是描写"BAROQUE"前史的"BAROQUE 综合症"。而且,今后将要上市的网络版"BAROQUE PURE"以及在将要发行的续集也将"BAROQUE"世界不断扩大。

照片中文字少女背上的伤正好左右两块三角形骨下,像是被挖去两条细长的肉。

STING HP

http://www.sting.co.jp/

不仅仅介绍本公司作品,同时还有制作者采访及 NET WORK 企画(PROGECT E2)等独特内容。



"1/4"(ONE・FOUR)制作人专访

追求游戏本来的乐趣

以为 PS2 推出两款作品的 FROM SOFTWARE 这次的又一力作 1/4 与其它产品略显不同的作品是怎样创作的呢?

游戏监督
岩井望

由一个美术设地师出身,现在却显示着作为游戏制作人的才能,在制作"1/4"中享受着快乐。系统已基本完成,今后将进行进一步的制作。

游戏的乐趣就是游戏中系统的进化!

首先是系统

——本作品是以怎样的一个顺序来进行设计开发的?

岩井: 首先这个游戏并不是那种世界已被井井有条的安排好,然后只需按故事情节的发展来进行游戏的那类作品。由于自己属于先考虑的是游戏是以怎样的系统来进行,然后再制作的那种类型,所以并不是一开始就会有一个完整的故事。但是具体的世界观还是有的。一般总是在一边考虑着游戏的世界观和游戏系统,一边作着游戏。也就是说我认为游戏的系统是最重要的因素,所以当游戏的世界观与系统出现了矛盾的时候,我会一起进行改动。

——那登场人物和系统有直接关系了。

岩井: 是的。如果看过以后你马上就会明白了。在任务中如果有的角色是可以作为主人公的盾来使用的话,那么在制作的时候,我就会基于"你是盾,以这种想法作一个大盾。另外各个角色的各自特有的性格也在本游戏中得到充分反映。在9个同伴角色中,有好战分子,当然也有不好打架的家伙。基本上各个角色是按着自己角色的性格特点,在进行着各自的活动。但是当和敌人相遇时,是打还是不打却完全由角色本身的性格来决定。所以这样就使玩家看到各个角色的性格和能力,从而好好操作来进行游戏。

——游戏的背景及整个游戏的进程又如何呢?

岩井: 游戏的背景是一个王国,在那里的城下面是封着魔王的世界。城是作为魔王的封印而建立的。主人公是一个王子,在听了城里居民的苦处后,到各地去流浪,并不断提高自己的能力,最后向魔王发出挑战。但是由于魔王就位在自己住的城的下边,所以无论何时都可以向魔王挑战(笑)。但是,主人公如果完成很多的任务就会变得很强,所以消灭魔王这一目标也就变得简单了。但与此同时魔王也是活着的,他也会随着时间的流逝而为断变强,而这个世界也会发生变化。也就是说,所玩时间的长短也会对游戏有影响。同时本游戏也采取了在完成任务时,按时完成和不按时完成会有不同的新任务出现这种分岐式的结构。举例说在任务为全歼敌人的任务中,会花时间来完成并向下一关进军。但是如果超过时间的话,那个原本在提前过着后出现的事情会在最后出现。

——据说本游戏中的任务在完成时并不需要太多时间,其理由是……

岩井: 自己本身喜欢在短时间完成任务的动作类游戏,这是一个原因。而且最近由于有许多事情很忙,使我本来原打算畅玩一番的RPG游戏往往没时间去玩。所以在此我强调时间要短,能够在短时内利落的完成任务然后向下一关进发难道不是一件很高兴的事吗。但这里并不是说游戏本身轻,而是说游戏的进程。(笑)

有统一感的世界

——游戏中的世界是怎样设定的?

岩井: 基本上考虑是一种人类和妖精并存的虚幻的世界。但并没有一定的标准,即考虑让其成为一个有一种统一感的样子。

——在看到背景的设计时,感到曲线非常显著,这有什么理由吗?

岩井: 在我看来,当 PS2 出现后,一定要让大家感觉到"变得更好了"这种感觉,于是以曲线为基调来进行设计。我认为只是让玩家感到"这是多边形的醒目啊"是不行的。这并不是因为注意到了不能拘泥从前,而是认为有必要让玩家在玩游戏时没有区别于真实世界的感觉。大家都一致认为应该把这个游戏的世界作的更完美一些。现在我们在尽全力让每个画面达到预想的效果。同时也在努力让玩家在看到游戏时,马上感到一个感觉上十分柔和的虚幻世界。这是我们的目标。

——在制作这个游戏进有没有十分重要的地方?

岩井: 是游戏世界的真实性。我们希望玩家在玩游戏时看到角色时不会有什么不对的感觉。就像自己在那个环境中一样。我们想达到这样一种效果即当在玩这个游戏时,会感到"这个角色在生活着"而不"啊,多边形"这种感觉。真的不容易啊(笑)。

——最后希望玩家注意的地方是……?

岩井: 希望玩家在移动角色时,能够亲身感觉到角色的速度。

让你享爱好的游戏速度 1/4

世界观及游戏全程参看上面的访问。为了能让玩家能高享受其乐起,加入了许多因素并简化了操纵系统。在实际操纵游戏时,是在指挥四个角色完成任务具有较强的动作感,就是有点忙。基本系统比较单纯,但是由于采用了随时间变化任务也随之变化这一结构,便玩家能玩到的节目增加了。今后可以期待他们会继续推出什么样的大作。

今后将发行的热点 RPG 的直击报道

即将发售的那些 RPG 新作会如何?

在特集最后,以即将上市的 RPG 为目标,寻问其制作情况,对制造商的直接调查报道。

QUESTION

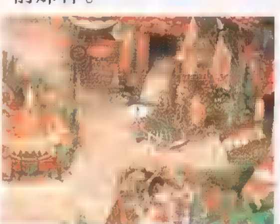
Q1〉制作此游戏时以什么游戏为目标?
Q2〉现在的制作状况如何
Q3〉关于游戏的最新情报在何时公开,情报怎样?
Q4〉对热切期待着的玩家的话

PS 最终幻想 9

■SQUARE■7 月 7 日发售预定■7800 日元

水晶,回到虚幻世界

这是在 PS 上发表的 FF 系列作品的第三部,也是最新的一部。在 FF9 中 FF5 以后再也没过的水晶又复活了,另外的一个特征就是又回到了那个虚幻的世界观,有一些返回过去的味道。另外由于主人公有 8 个,所以对故事情节的描述也因各个角色而异,总之感觉就像以前那样。



新系统也登场

在 FF7 中采用魔晶石,在 FF8 中采用 GF 系统,这回 FF9 准备了一种根据所装备特定武器而产生不同特技的新系统。这就是拥有多种乐趣的 FF 系列的魅力所在。

▲村中隐藏着许多值得我们去发现的东西。

MESSAGC

Q4:最后幻想的 FF9。水晶的复活。对虚幻世界的回归。以 F 最高技术制作的更新的 FF9,将在 7/7 奉献给众玩家。如果你喜欢的话,我会很高兴的。

开发进行度 未公开

PS 勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们

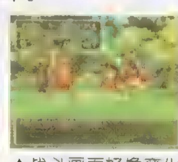
■ENIX■7800 日元 ■8 月 26 日发售预定

国民的 RPG"DQ"的最新作终于登场

这次 DQ 中,加入了一些与过去作品相同种类的要素,在 PS 上你可以随心所欲。在"Ⅶ"中受到好评的转换职业体系,在加入了更多的新职业后,进一步扩大了战术应用范围。另外在怪兽这一职业上,掌握各种怪曽的技能已变成可能。

更进一步的 DQ 的世界

这次作品最大的变化点是,街道及战斗场面的 3D 化。玩家可以随意变换视角来进行游戏。另外战斗场面也更加火爆。可以更加紧张的进行战斗。



▲战斗画面好像变化不大。

MESSAGC

Q1:在以 DG 系列"这是一次人生体验"主题的基础上,在新作品中我们更追求"这就是 RPG、这就是 DQ"这种感觉。Q2:已最后调试阶段。再稍等一下。Q3:今后着发行日的临近,会不断发出各种有用的信息,别错过有新消息哦。Q4:各位读者朋友们,让你们等了很长时间真对不起。这次我们奉献上最有趣的 DQⅦ并且以最好的完成作品大家。

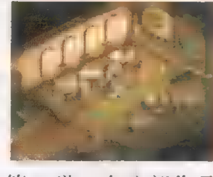
开发进行度 未公开

PS 永恒传说

■NAMCO■价格未定 ■年内发售预定

在新的世界"因菲里亚"开始新的冒险

"因菲里亚"和它的天空中的另一个世界赛雷斯迪亚。以这样两个世界为舞台,展开自己的冒险生活的"幻想传说"系列的第三弹。在这部作品中,主人公利特和法拉有一天发现了从赛雷斯迪亚飞来的一件东西。作为本系列特征的线性成斗系统依然存在。这次对于那些没时间的人一些小游戏也可以进行。



MESSAGC

Q1:这是一款让玩过这个游戏的各位产生"相信明天活下去"的感觉的游戏。Q2:真不好意思,这是一种等的状态,但以后会更好的。Q3:差不多每个月会在地铁上发布消息。Q4:虽然有些不好意思说,但我们一直在努力,请各玩家也继续期待下去。

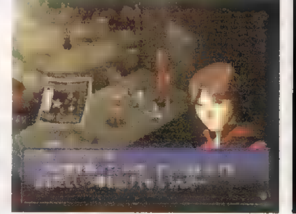
开发进行度 65%

PS PRESONA 2 罚

■ATLUS■6 月 29 日发售预定■6800 日元

从"罪"到"罪 2"这儿有另一个 PERSONA

与"PERSONA 2 罚"。随着信息的收集展开游戏,使用算命卡进入巫师的房间"召唤 PERSONA 等系统还依然存在。象日常生活那样,但有时确像在非现实的世界中漂流一样的设计,再加上恶魔画家金子一马氏描绘的各种恶魔的画像这是一部充满魅力的游戏,同时也随游戏发售豪华背包。



MESSAGC

Q4:"PRESONA 2 罚"是以前发表的"罪"的对应作品,如果说"罪"是为少年时期的游戏,而"罚"则可以称得上"大人编"与其单纯说是续集,还不如说是上部与下部的关系,"罪"与"罚"共同结束了"PRESONA 2 罚"这个故事。另外在"罪"中的英雄人物"天野舞耶"这次作为主人公登场,展开了她的故事。从而让即便是第一次玩的人也会享受这个游戏的乐趣。当然,对于那些"PRESONA"迷来说,收录了与"罪"有连系的"PRESONA"的各角作品的内容,PRESONA 系列的历史以及原始动画的"特别 DISK"也是不容错过的。

开发进行度 65%

PS2 ライセリート

■NAMCO■价格未定
■7月上旬发售预定

撤底包含了"真实"的世界

这部作品描写了爱旅游的马沃斯在一个叫乐园的岛上经历的各种奇怪的事件。这部作品的特点是，游戏中的一切全是按照真实来制作的。时间经过和事件的发生时间自不用说，连战斗也是真实的类型。而且背景也再次重现以往的样子。

MESSAGC

Q1:有玩头，一见就上手，一玩后却风格全变，耐玩，操作良好，玩家在玩时会"唉!!"的吃一惊，有着广阔的地图，有着奇妙的道具，有深度，较好的RPG。Q2:正进入最后阶段，用一名词概括的话冲刺阶段。Q3:在发行日前后会发表令人吃惊的消息。Q4:制作组人员在拼命的加油。而且其中有许多不玩不知道的"小机关"，而且这也是PS2作品通关时间最长的一个，请大家尽情享受其快乐。

开发进行度 80%

PS2 砂のエンプレイス

■IDERFAC■价格未定
■7月上旬发售预定

在已经干枯的大地上，少女发现了什么……

这部作品描写了生活在干旱大地"艾汀"中的少女尼芙尔的冒险故事。随着不同的场情会有不同的物品出见，使用这些物品来推动故事的发展。同时也和命中的白马王子一起经过旅途，最后产生爱情。

MESSAGC

Q1:我们希望玩家在玩时会有一种亲身经历的感觉。所以，极力减少情节对故事发展的控制，有意使其成为一个玩家为主体的游戏。Q2:最终调整阶段，处于。Q3:打算在6月上旬完成。Q4:在那儿都能挖到物品，玩家要用心挖、多多找。

开发进行度 99%

PS エルダーゲート

■KONAMI■价格未定
■7月上旬发售预定

打开那道古门时，会发现一个新的世界

这部作品描述的是为了寻找回已失去的世界，打开了通往另一世界的门，从而开始了其冒险生活。这部游戏的最大特点是，随着游戏的进行会有不同的画面出现的"自动生成画面系统"。这个系统中，不但会生成不同的画面，而且也会生成不同的地图，战斗场面。由于这个原因，无论玩多少次都能体会到不同乐趣。

MESSAGC

Q1:无论什么时候玩，都会有新的故事，这是我们的目标。Q2:已全部完成，剩下的只是等待发行。Q3:未奢。Q4:这部作品从多种角度来看都是一种挑战。虽然并不十分重视故事，但这样不也很好吗?所以打开原来的门，开始自己的新冒险吧。

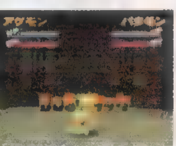
开发进行度 100%

PS 口袋数码怪兽世界

■BANDAI■2800日元
■6月29日售售预定

这次的数码怪兽是 POCKET STATION

这个数码怪兽这次是以一种PDA对应游戏出现的。



玩家在PDA培养数码怪兽，在同时与数码怪兽和对手的作战中推动情节的发展。在数码怪兽中养成的数码怪兽可以在PS机上进行战斗。

MESSAGC

Q1:采用PDA的形式，使玩家无论在何时，何地都可以享受培养数码怪兽的乐趣。Q2:为了发行，还稍欠点儿。Q3:在发行后，后公布各种各样的进化方法。Q4:喜欢数码怪兽的玩家们，请大家一定要买。到正式发行前在稍等一下。

开发进行度 100%

PS 仙界大战

■BANDAI■5800日元
■6月29日售售预定

原来的角色也会出现哦

本作品中有太公望、黄飞虎等5个主人公，所以可以以不同的视角来进行游戏。根据各角色不同的冒险过程结局会改变的。

PS [illegible]

■トンキンハウス
■6月29日发售
■5800日元

拿着 Pocket Station 出发吧!

在本作品中，玩家将成为"见习合成师艾吉"，帮助各个冒险者。从手掌机出发，巡游世界，并不断收集合成物品的材料。

MESSAGC

Q1:我们一直朝着创作完美连接PS与PDA的游戏这一方向努力。Q2:制作已完成，只等发表了。Q3:在我们公司的主页上会随时公开最新消息。Q4:至今也没有的，在何时何地都能玩有RPG游戏，在这一新概念的指导下，完成此作品。在PS和手掌机上都能玩，会得到双倍乐趣的游戏ブレンド×ブランド。"没人会知道只有你才能救世界"。

开发进行度 100%

PS 勇者历险

ARTDZNK
■7月6日发售
■4800日元

同样的记忆卡对战也有哦

这是描写前作15年后的世界的"勇者历险"的续集。这次在战斗场面外，对于事情的发生也采用了即时性的系统。同前作一样可对战。

MESSAGC

Q1:我们努力作到让玩家玩过后会想"什么是对我重要的东西?""最后想再见一面的是谁?"这样的问题。顺着主题与角色，并且注意一下出现的人物与主人公的关系，最后发现什么是自己最珍贵的东西，这是这个游戏的目的。Q2:只等发行了。Q3:在发行之前(6月末)我们会准备好资料。Q4:我想游戏中由于监督及艺术系统方面的挑战的精神。如挑战的成分过大，势必有忽视的地方，但他们敬业的精神却和游戏中角色的性格十分相似。你一定会感觉由于监督的这种个性。

开发进行度 100%

PS 神来

■NAMCO
■年内发售
■4800日元

"神"和"人"的视点交织的故事

本作品是以一个在云海中浮着六个岛的世界"カムライ"为舞台，通过人和神，双方主人公的眼睛，展开我们的故事。角色设计是美树本晴彦，场面设计为寺田宪史，创造了一个独物的世界。另外也引入了人际关系影响战斗的"WILL SYSTEM"，让人注目。

MESSAGC

Q1:本作品是追求一种在游戏中同伴间的信任与依赖性。Q2:处于细微的调整阶段。Q3:6/9发布了最新的消息，下次会在一个月后吧——Q4:令人喘不过气来，手心出汗的战斗场面!催人泪下的事情节。所以为此，准备了那些泪水，请多准备些手帕。

开发进行度 70%

PS2 1/4(ONE·FOUR)

■FROM SOFTWARE■今冬发售■价格未定

带有战略性,即时性、及故事性的 FROM SOFTWAE 的最新作品

只有四人的团体却要面对几十个敌人,同时有着动作性及模拟性的另类 RPG。在广阔的画面上。九位主人公展开战争是压轴戏。游戏是以任务为单位进行的，但是也可以不完成一些任务，可以享受更多的任务。

MESSAGC

[illegible]以能体会到世界的存在为目标的游戏。Q2:背景设定已完成。Q3:未定。Q4:这回游戏本身有许多试验性的地方，而游戏[illegible]也不是主观视点，而采取了客观视点，同时也把模拟作为了核心。这次制作时，得到了外部的工作人员的帮助，完成了背景的设定。同时也想改变角色的描绘方式。可以[illegible]是公司的新一类的游戏，[illegible]以请玩家们一定不要错过。

开发进行度 10%

PS2

■SCEJ■今冬发售■价格未定

在自己创作的世界中冒险

被称为全景透视的 RPG，冒险的舞台是玩家亲手创造的。玩家可以组合收集的创建游戏世界的各个部分，自由组成自己冒险的舞台。

MESSAGC

Q1:希望创作一个能够由孩子们介绍给不爱游戏的[illegible]们的游[illegible]。在系统方面注重自由仅及收[illegible]及建造的乐趣。故事的概念是"伟大的冒险故事",以独特的世界观及不可想像的创造为展开[illegible],但是我不能说的更多，真遗憾，请大家期待吧。Q2:系统以基本完成,现在主要是进行事件场面的创作工作。Q3:迄今为止,在一些展览会上展示过一些参考图片，但实际游戏中的画面更好。因为还没有向新闻界公开过,所以作为制作者,十分想快一些让大家看到自己设计的东西。所想今后会渐渐介绍一下角色、系统等方面的信息的。Q4:为了充分发挥 PS2 的功能,开发时花了一些时间,但众玩家,这个是 PS2 的 RPG!我们希望能提供你们称之无愧的作品,请再等一下。

开发进行度 未公开

PS

■翔泳社■6800 日元
■发售日未定

战斗之前的东西是……

恋爱值和战斗密切相关系统的 RPG。玩家是一名被任命为叛军讨代队的主人公，在任务中会遇到各种各样的女子。

MESSAGC

Q1:[illegible]本作品中，我们追求在一个广阔的世界中，有着许多美女及令人叹止的战斗场面,并希望奉上这样一部作品。Q2:现在正在全体调整。Q3:再等一下。Q4:这次游戏中女角色的全为青山[illegible]先生所绘。另外,有令人心跳的战斗及令人心动的爱情故事。

开发进行度 90%

PS

■PANDOREBOX
■12 月下旬
■1980 日元

那个 ONI 在 PS 上复活

PS 上最新作以日本为舞台,有种传记式的 RPG 感觉。

MESSAGC

Q1:因为了便宜才会多卖,为了不被这样指责,我们在细节的地方也下了功夫,是一作很耐玩的作品。Q2:场面及人物设计已基本完成。到了系统的最后研讨阶段。Q3:[illegible]在 2000 年度,公开原因及角色和其他。Q4:为了能与别的作品不一样,为了让玩家深刻体会游戏中各角色的生活而努力着。无论是老玩家还是新玩家都请再等一下。

开发进行度 40%

PS2 MIGHT AND MAGIC

■ZMAGGIER■今冬发售■价格未定

那部名作又复活了!

那个"MIGHT AND MAGIC"的系列作品。现在还不知全貌如何，但是 3D 的广阔的地图好像还在。

MESSAGC

Q1:为了不破坏世界了大 RPG 的世界观，所以在原作的基础上进行设计。但是也准备了一些让初玩者感兴趣的小把戏和新的任务。Q2:开发活动很顺利。剩下是秘密了。Q3:秋季发表?想先发表世界观和日程[illegible]。Q4:为了让谁都能踏入[illegible]的传统的世界我们在锐意努力着。请等待。

开发进行度 30%

PS 机动新撰组

■ASCII■价格未定
■年内发售预定

时间是明治时期,机动警察的新组合?

以假想的明治时期为舞台,新组合活跃的 RPG。在"樱花大战"中成名的广井王子担任原作,部监督，受人欢迎的温画家高桥留美子担任角色设计。

MESSAGC

Q1:在重视高桥先生的人物设计的同时，希望玩家能体会到游戏的战略性及成长系统。情节及角色设计基本完成,在研究新的技术。Q2:年初公布了一些消息，在经过了大量调整后，系统方面和具体的情报已收集完成,准备公开。Q3:今年夏天开始在主页上一点点公开，并准备在年末在各大杂志上发表。Q4:到现在消息还这么少,真对不起,但这也是为了众玩家的利益，制作人员在拼命的加油干着,请再等等。

开发进行度 10%

还有更多的受欢迎的 RPG 用!

超级大作"FF"的动向是?

自今年年末年明年最受人注目的应是"FFX"和"FFXI"。在"XI"之后,FF 肯定会向 PS2 和其它平台上发展，同时也开始了联机功能的开发。作为本系列首个在 PS2 上亮务的"FFX"预定在接入 PLAY ON LINE 后就能得到攻略和物品。而其续作 FFXI 将会以完全联机版的形式,在美国及日本同时发售。刚才已公布了 PLAY ON LINE 的网址,可以说 FF 正向联机功能进发了。

ENIX 的"DQ"的下一部作品

在本刊期待排行榜上，一直保持优势的是"星之海洋兰色天体（暂定）"。虽然还看不到全貌,但会向 ENIX 打听的。"3"的发行还早着呢，于是 ENIX 宣布请先关注今夏上市的 GANE BOY 版的"星之海洋兰色天体"这么一说，PS2 版的"～3"看来是还遥遥无期啊。另外另一部 PS2 上的 RPG"**エチゾチカ**"也只是说"画面已能动,请再等一下"。看来也没什么戏,短期内不会有具体的东西。

PS2 上的各作品也在争先恐后

这之外的期待大作是哪一个？首先 SCEI 的"我和魔王"与"**ポポロクロイス**物语 III"虽然没有公开过制作情况,但由于说过"会尽力作成好玩的游戏"也让玩家们得到了一个可以接受的回答。各外，PS2 上倍受瞩目的"玉茧物语 2"也说"希望明年会有最新情报"。从今以后,不止是 PS，PS2 的市场也在不断充实。千万别离开 RPG 哦!

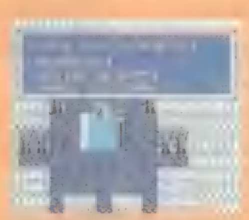
EVE ZERO

F I N A L F A N T A S Y
T H E C H R O N I C L E

FINAL FANTASY 回顾

FINAL FANTASY Ⅰ (1987)

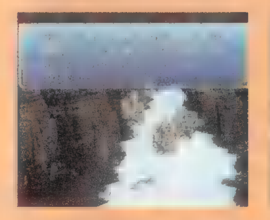
FINAL FANTASY Ⅱ (1988)



FINAL FANTASY Ⅲ (1990)

FINAL FANTASYⅣ (1991)

FINAL FANTASYⅤ (1992)

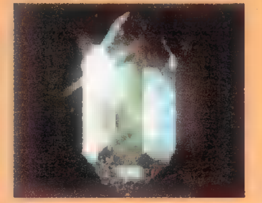


FINAL FANTASYⅥ (1994)

FINAL FANTASYⅦ (1997)

FINAL FANTASYⅧ (1999)

FINAL FANTASYⅨ (2000)



IMPRESSONS

FINAL FANTASY
THE CHRONICLE

"FF"系列问世以来已过了12年，本次的最新作"FFIX"的焦点是"原点回归"。现在在我们对"IX"及其"原点"加以研究前，首先结合天野喜孝的精美插图来看看系列的全部作品吧

回顾"FF"系列，探求"IX"原点!

FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

PS	SQUARE　7月7日发售	开发状况
	RPG　对应震动　7800日元	100%
	CD－ROM×4	

在距离超大制作"FFIX"发卖尚有一月的时间里，一部分的商店已经开始了预定。肯定也有极多的人想"真想早些拿到手啊!"我们就是为这样的玩家把目前已经到手的情报尽快总结奉献出来。另外本次还介绍了从"I"到"VIII"的所有系列，相信可以使大家满意了吧!?

折射天野喜孝浓厚世界观的IX

⬆龙和公主及黑魔道士仿佛与初期的"FF"系列一样。

➡就像坂口说的「IX」要从天野君的画风入手那样，「IX」反应了浓厚的天野世界观。

WORLD——世界观

与现代世界观的"FFVIII"相反，在"IX"中黑魔道士与公主登场。乍一看好象与初期的"FF"系列一样，其实不然，再仔细看看照片啊！主人公们与莫古利及老鼠等异形们一起交谈一起生活呢。这是在系列过去作品中没有出现过的。"IX"超越了人类和异形间的界线，构筑起一个崭新的世界。

⬅不会说话的莫古利……?!

制片人---------坂口博信

这是作为一个时代的"FF"系列的最后一部。在开发下一作品之前我们回顾一下以往"FF"的感觉，因此我们搬出黑魔道士，在标题大字上描绘有水晶。地图也回归到原来游戏中那种院落的感觉，主人公四处游走发生战斗。希望大家花时间好好享受。"

导演-----------伊藤裕之

说是原点回归，如果按字面意思回到从前的样子，那么主机配置大概也回到从前的好。但是这次的"IX"与从前的系列都不同，是进化了的"FF"。只是想让大家在游戏的时候有回顾从前的感觉。希望不论是以前知道"FF"的人或者不知道"FF"的玩家都会对这一作品感到满意。

绘画-----------天野喜孝

我从来不为工作而绘画。对我来讲绘画是一种乐趣，以游戏的心态来快乐地描绘。关于"IX"，我是想要表达一种文化或者说是文明的东西，比如埃及文明或者玛亚文明。至于变成游戏后会怎么样我没有考虑过，所谓世界观之类的东西能在自己的世界中体现就已经很好了。

彻底检验「IX」的魅力

STORY——故事

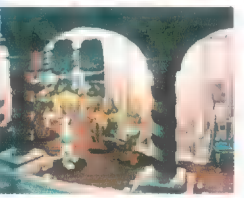
有关“IX”的故事情节非常遗憾还是一个谜。已经确定的事实是故事中有一个叫做亚历山特利亚的国家，这好象就是在序盘阶段故事的展开地。另外，剧中会出现一个叫做剧场艇的豪华飞艇，每年只举行一次盛大的演出。希丹的盗贼团偷偷潜入了剧场艇……？

亚历山特利亚 和平富有的城市

这就是亚历山特利亚的街道。武器防具、旅店甚至剧票的销售点都有设置，人们过着丰富多彩的生活。这里也是嘉尼特和斯代那所在的国家。

ビビ的名字……

黑魔道士ビビ的名字还不确定，不过他在亚历山特利亚序盘登场可能性很大。



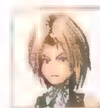
←希丹潜入剧艇，好像引起了骚动。

剧场艇是什么？

在“IX”的世界中有大量的飞艇登场。这里外比较特殊的是剧场艇普利马比斯达，好象在世界各地旅行演出。

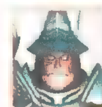
CHARACTER——登场人物

主要角色全部8人。为理想而奋斗、孤独悲伤、迷惑各具特色。“IX”的故事由他们的内心世界展开。尤其对自己的存在抱有疑问的黑魔道士，他是掌握故事要脉的关键人物。



希丹·特莱巴尔
柔弱的女性，但意志坚强。盗贼团的一员。

比比·奥尔尼迪亚
心灵纯净，黑魔道士的孩子。

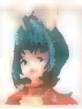


阿迪尔巴特·斯代那
忠诚勇猛，王家骑士。

嘉妮特·迪尔
(亚历山特罗斯17世)
讨厌束缚，从城中逃出的公主。

撒拉门特·格拉鲁
只有一双怪硬的拳，孤独的一匹狼。

布雷亚·克蕾桑特
由于悲伤的过去而失去表情的女性。

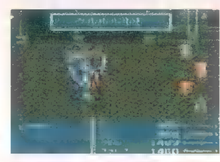


艾格·凯尔奥尔
表面孤傲，实际寂寞的少女。

克依那·克文
什么都吃的不可思议的生物。

BATTLE——战斗

在“IX”中通过战斗玩家可以引发出主角隐藏的“特性”和“才能”。主角在装备了擅长的武器和防具等后可以在“才能”上学会新的技。并且将此技多次使用后可以习得，在不装备武器的情况下一样能够使出，是选择学习更多才能并修得技，还是通过更换装备获得技完全凭玩家喜好的决定。



←回忆起「V」的得系统，可让多次使用以人习

比如说，有“野球”才能的人如果拿到并装备バット（拍子），那么使用全垒打也不是梦想。最重要的是玩家怎样找到并激发出主角的潜在“才能”。

MANIAC CHECK

在“IX”中有“VII”中的娱乐场和“VIII”中的“卡片战斗”这些与游戏进程无直接关系的小游戏。如有时间的话，象飞绳和道具搜索之类都可以一试，不过有的时候还是相当费时间的。另外，这样的小游戏在街道或村子里非常多，拿出战胜一切的决心来玩一次吧！

在主角头上出现标记和吃惊标志时调查所在场所，会发生事件所以出现标志后首先四处查看一下。不过就算无视标志继续进行的话也与本篇游戏进程无碍。考虑到有时会有奖品，还是玩一下的好哦。

从莫古利手中拿到信，接信上的收信人地址送信的游戏。由于莫古利们散步在世界各地，可以算大范围的旅行了。

FC版 1987年12月18日发售,5900日元
最终幻想Ⅰ·Ⅱ1994年1月27日发售　6800日元

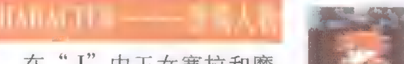
《FF Ⅰ》作为系列的基础是值得纪念的第一部作品。导演坂口博信、主角设计天野喜孝及制作剧情的寺田宪史、音乐的植松伸夫为中心的集体创作。这些制作人员一同合作直到“Ⅲ”。

STORY——故事

形成世界的四个晶体火、土、水、风被人夺走,失去光辉的世界为黑暗所包围、逐渐荒凉。被预言选中被称作“光之战士”的四个年青人踏上了拯救世界之路……

DATA

发售本数——52万本	道具总数——102种类
总得分——33点	魔法种数——64种类
己方角色——4人	武器种数——40种类
战斗中角色数——4人	防具种数——40种类
怪物总数——124种类	召唤兽种数——无



CHARACTER——登场人物

在“Ⅰ”中王女塞拉和魔女艾尔芙、矮人、海贼等各具特色角色为故事情节添色加彩。尤其是不使用ロゼッタ石就不能与之交谈的古代天空人鲁菲因们给人留下深刻印象。另外,角它队伍组成全部4人,无论名字和性格统称为“光之战士”。

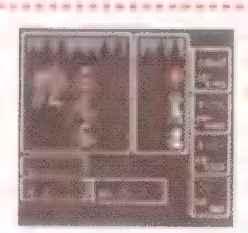
光之战士:传说中拯救世界的勇士们,玩家可以从战士、盗贼·修行者、赤魔术士、白魔术士和黑魔术士六人中选择。

MANIAC CHECK

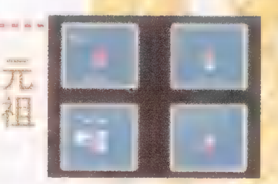
以2000年前陆、海、空为舞台的“Ⅰ”。令人无法相信这场面是十二年前的作品。从救出科尼利亚的王女塞拉的画面开始,到把她送到目的地就展开了“Ⅰ”惊心动魄的剧情。

BATTLE——战斗

敌我双方左右各排成一列,这种基本战斗方式,一直衍袭到“Ⅵ”,战斗胜利后,经验值和等级会相应提高。这时候还不有能力这个概念。达到一定的等级后,可以实现转职。还可以装备武器、防具和增加魔法。



元祖



⬆后来作战中战士变为骑士,盗贼发展为忍者,黑魔术士变为黑魔道士。

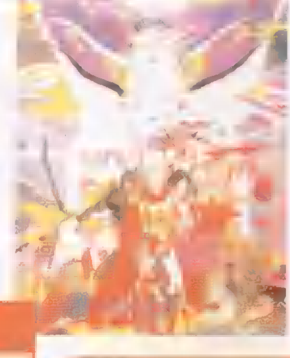
EDITOR'S IMPRESSION

FC版 1988年12月17日发售,6500日元
最终幻想Ⅰ·Ⅱ1994年1月27日发售　6800日元

剧情丰富,可以说是决定了后期FF系列方向性的作品。摒弃经验值的独特成长系统成为后期“圣剑传说”和“沙加”等RPG游戏的出发点。会话中的关键语句可以象道具一样发挥作用的会话系统也是当时“Ⅱ”独具特色的功能。

STORY——故事

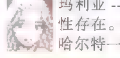
世界各国在驱驶魔物力量展开侵略的巴拉美塞亚帝国袭击全部灭亡。在危急时刻被反乱军搭救幸存下来的菲利奥尼尔们决定投身于与帝国军的战斗。



CHARACTER——登场人物

一直坚持到最后的队伍成员有菲利奥尼尔、玛利亚和凯三个人。第四个人随情节变化而不断变更替。尤其为了救菲利奥尼尔而牺牲于岩石下的约瑟夫给人印象深刻。

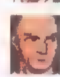
菲利奥尼尔 ------ 菲因国的年青人,队伍首领。父母被帝国军杀害。



玛利亚 -----“Ⅱ”中麦当娜类型的女性存在。一边寻找失踪的哥哥利昂哈尔特一边与帝国军作战。

凯 ---- 与菲利奥尼尔、玛利亚一起,作为队伍成员与帝国军战斗。力量强大、心地善良的年青人。

敏沃 ---- 可以使用白魔法,伟大的白魔道士。深受菲国王女西尔达信任,反乱军的军师。



约瑟夫 ---- 为寻找魔法金属ミスリル而被派遣的战士。为营救菲利奥尼尔们而献身牺牲。

哥顿 ---- 被灭亡的卡修奥恩王国的王子。因为悔恨在与帝国军战斗中逃跑而使兄长丧命,加入了反乱军。

蕾拉 ---- 海盗首领,开始时骗取菲利奥尼尔们的信任,后来成为伙伴一起战斗。

理查德 ---- 被帝国军几乎全部消灭的龙骑士中仅存的一人,与飞龙一起加入反乱军。

雷昂哈尔特 ---- 帝国军的黑暗骑士。在与莱因哈尔们的战斗中失败,由玛利亚说服成为反乱军中的一员。

DATA

发售本数——76万本	道具总数——147种类
总得分——33点	魔法种数——40种类
己方角色——12人	武器种数——53种类
战斗中角色数——4人	防具种数——49种类
怪物总数——128种类	召唤兽种数——无

BATTLE——战斗

没有经验值和主角等级的概念,能力随使用而提高。在战斗中多次用剑的话剑术等级会提高,HP急剧减少的话HP的上限会提高。

MANIAC CHECK

在“Ⅱ”中的会话有些特定的关键语句,记住它并向别人“寻问”会发生事件。最先要记住的是“のばら”(原野),不仅在游戏中频繁出现,而且在“Ⅵ”中也出现过,是FANS不可忘记的语言。

EDITOR'S IMPRESSION

FC版 1990年4月27日发售,8400日元

本作品的魅力所在是战斗。在“Ⅲ”中确立的转职系统可以说是给后来FF系列带来巨大影响的里程碑。它将原来只为提升等级进行的战斗升华为一种乐趣，不仅敌人，连山洞也成为攻略的一部分。尤其是从水晶塔到黑暗世界之后的最后一个山洞的长度可以说是系列之最！关于此山洞现在还有传闻。

STORY——故事

维持世界平衡的四个水晶。因突发大地震陷入边境瓦尔村地底深处，失去了它的光辉。这时那里出现了四个孤儿。水晶将最后的力量传给他们，使他们成为传说中的“光战士”，承担拯救世界的使命……

DATA

发售本数——140万本	道具总数——198种类
总得分——36点	魔法种数——72种类
己方角色——4人	武器种数——86种类
战斗中角色数——4人	防具种数——64种类
怪物总数——225种类	召唤兽种数——8只

CHARACTER——登场人物

四个原本是孤儿的好朋友。与“Ⅰ”一样无性格区别，随故事情节发展他们在队伍中作用逐渐分清。另外登场的有魅力的角色还有萨森国的假小子公主莎拉、神秘的水之水巫艾利亚和喜欢女人的流浪汉迪修也有发明狂人西多和大魔道士多卡。

四个孤儿…瓦尔村的僧人养育长大的孤儿们，他们承袭水晶的力量，成为传说的光之战士。

BATTLE——战斗

战斗职位全部22利。也有象たまねぎ剑士这样通过培养可以达到最强的个性队职位，另外，本作品中导入了可以召唤幻兽战斗的召唤魔法。陆行鸟作为幻兽一种在本作登场。

⬆**たまねぎ**剑士、学者、**バイキング**、贤者是只在“Ⅲ”中才有的人物。

MANIAC CHECK

たまねぎ剑士(洋葱剑士)、如果没有装备オニオン（洋葱）+等级99的话无法达到最强骑士用二刀流，忍者装备手里剑和贤者，构成“Ⅲ”中成员最佳组合。

FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV

FC版 1991年7月19日发售 8800日元 /FFⅣ简易版(SF版) 1991年10月29日发售 9000日元 /PS版 1997年3月21日发售 4800日元 /FF合集(PS版) 1999年3月11日发售 6800日元

SFC机下的处女作,剧本和演出有飞跃性提高。另外参与“Ⅸ”导演的伊藤裕之在本作中正式加入创作。

STORY——故事

赤翼队长塞西尔对巴隆国以力量压迫奴役他国的作法表示不满。当他把想法向国王转达后却遭到追杀，塞西尔决定与巴隆国战斗。在残酷的作战中，他实现了从暗黑骑士到光战士的转换，与抱有相同志向的朋友们一起，与在暗中操纵巴隆的格尔维萨及真正的敌人塞姆斯展开生死决斗。

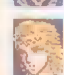
⬅活泼朝气的帕罗姆和波罗姆姐妹。为了救塞西尔而自己石化的场面十分感人。

CHARACTER——登场人物

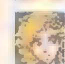
只有主人公塞西尔是固定主角,贤者迪拉脱离队伍时大概很多人都觉得可惜。

塞西尔－－巴隆国飞艇团赤翼队长，因反对本国的侵略行为被追杀。

凯因－－塞西尔好朋友、龙骑士。与塞西尔一同离开本国。由于爱慕罗萨而苦恼不已。



罗萨－－喜欢塞西尔的少女。追随被巴隆国流放的塞西尔展开旅程，使用白魔法。



丽迪娅－－塞西尔作为赤翼队长时灭亡的召唤士，村庄密斯特的残存者,以召唤魔法作为武器战斗。

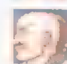
DATA

发售本数——144万本	道具总数——247种类
总得分——36点	魔法种数——65种类
己方角色——12人	武器种数——93种类
战斗中角色数——5人	防具种数——79种类
怪物总数——198种类	召唤兽种数——15只

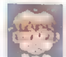
西多－－发明飞艇的技师，对塞西尔来讲，西多是自他幼时起就照顾他的义父。

迪拉－－过去曾作为大智者而轰动于世。因寻找一个叫安娜的小姑娘偶然与塞西尔相遇。

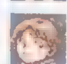
吉尔巴特－－达姆西安国的王子。因被巴隆国杀掉了自己最爱的人，决定与塞西尔们并肩战斗。



炎－－法布尔国修行僧兵队长。在被魔物袭击被塞西尔搭救,与塞西尔走到一起。



帕罗姆－－拥有与生俱来的黑魔法才能。黑魔道士见习。行为有时过火,但是却是个本性善良的少年。



波罗姆－－波罗姆的双生姐妹,有白魔法能力。她与帕罗姆一同修行魔法。

艾吉－－艾普拉那国大王子，修行忍者,擅长快速作战。

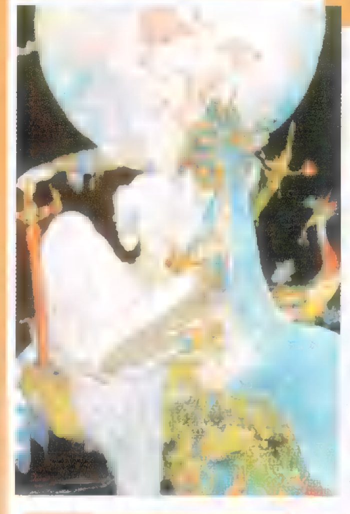
布斯亚－－月之族的首领。告诉塞西尔关于敌总司令官格尔维萨的正体的及真正的敌人塞姆斯的目的等内幕情报。

BATTLE——战斗

废弃回合制，初次采用实时战斗。虽然不能转职，但由于成员经常变化，且成员都有自己的特有技，以此组成的队伍战斗战术的多样性，可以给玩家充分的乐趣。

MANIAC CHECK

“Ⅳ”中才有登场的魔法ポーキー可以将敌人变成猪，但是它的威力无法同カエル相比，只能使敌人不可能使用魔法但仍可物理攻击。



FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV

SF版 1992年12月6日发售 9800日元/PS版 1998年3月19日发售 4800日元/FF合集(PS版) 1999年3月11日发售 8800日元

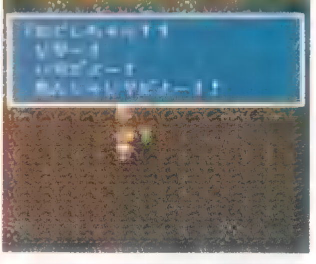
三头身的主角画面象征着"V"的漫画风格。这使它的购买者增多,并获得很大成功。不过在"V"中也有像卡拉普的死那样庄重的场面。在"Ⅲ"中出现职位和能力的交替系统在本作中完善成型。担任战斗设计的是伊藤裕之,务野村哲担任绘图。

DATA

发售本数——245万本	道具总数——225种类
总得分——36点	魔法种数——99种类
己方角色——5人	武器种数——108种类
战斗中角色数——4人	防具种数——79种类
怪物总数——296种类	召唤兽种数——15只

STORY——故事

火、土、风、水四水晶保持自然均衡的世界为舞台。一天突然飞来的陨石造成水晶的变异。代肯国的王女丽娜、浪迹天涯的冒险者巴兹、女海盗法丽丝和丧失记忆的老战士卡拉普,他们在水晶之光的导引下踏上了拯救世界的旅行。但是,为毁掉一切艾克斯迪斯阴谋残忍地破坏水晶,使世界踏上毁灭一途。究竟巴兹们是否能够阻止艾克斯迪斯的阴谋呢?水晶还会再次发光吗?



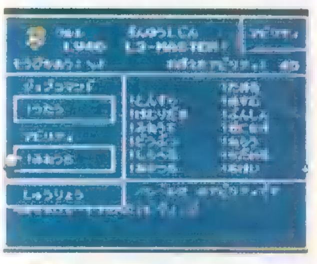
⬆与艾克斯迪斯死战后,临终时的卡拉普。他的孙子克鲁鲁继承他的遗志成为伙伴。

⬅作为敌人的ギルガメッシュ反过头来保护巴兹……

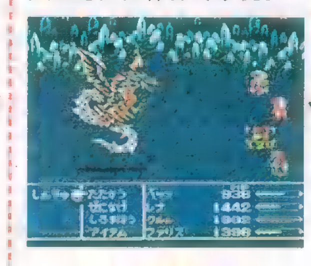
再见了!ギルガメッシュ!

BATTLE——战斗

选HP高的职位进行转职,虽体力提高但MP值却下降。所以不能胡乱转职。另外如习得一个职位的能力,那么即便转职后仍可用此能力。"V"的战斗应该说是越玩玩容易的系统。



⬅武士的"ぜになげ"和踊子的"リボ装备",在ジョブ方面比较弱,但是使用的话就会优先达到MASTER LEVEL。



《FFV》中有许多富有个性的职业!

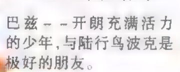
狂战士
一直处于疯狂状态,最好不要在与BOSS战时使用。

魔兽使
可操纵怪兽,不过也不适合与BOSS战,虽然衣服到是很好看。

踊子(舞者)
"舞"的效果是随机的,所以胜负靠运气。女子的服装十分性感。

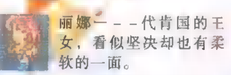
CHARACTER——登场人物

克鲁鲁在故事中盘以后才加入进来,而且继承卡拉普的技术,这样考虑的话也可以刻意培养一下卡拉普。



巴兹——开朗充满活力的少年,与陆行鸟波克是极好的朋友。

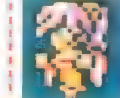
卡拉普——爱装糊涂,语言风趣,调节气氛的高手。

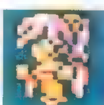


丽娜——代肯国的王女,看似坚决却也有柔软的一面。

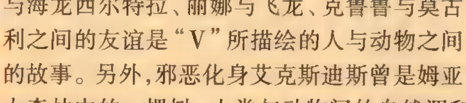
克鲁鲁——卡拉普的孙子,尚存天真一面。

法丽丝——女海盗的道领。她实际是丽娜的姐姐。





MANIAC CHECK

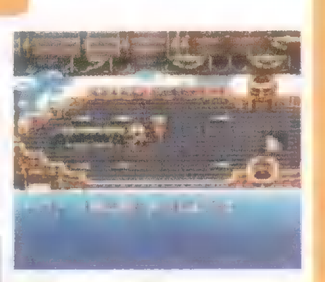


巴兹与陆行鸟波克、法丽丝与海龙西尔特拉、丽娜与飞龙、克鲁鲁与莫古利之间的友谊是"V"所描绘的人与动物之间的故事。另外,邪恶化身艾克斯迪斯曾是姆亚大森林中的一棵树。人类与动物间的自然调和是"V"的最大主题,令人感动的结尾也不可错过。

EDITOR'S IMPRESSION

ファイナルファンタジーVI

FINAL FANTASY VI



SF版1994年4月2日发售 11400日元/PS版 1999年3月11日发售4800日元/FF合集(PS版) 1999年3月11日发售6800日元

SFC上最后的"FF"。多个角色的回忆交错，充满哀份的故事，将主机性能发挥至极的画面，可以说是"FF"特色的淋漓体现！另外，本作品是后来担任"Ⅶ"、"Ⅷ"的导演北濑佳范为中心制作完成的。

DATA

发售本数——255万本	道具总数——258种类
总得分——37点	魔法种数——105种类
己方角色——15人	武器种数——95种类
战斗中角色数——4人	防具种数——73种类
怪物总数——354种类	召唤兽种数——27只

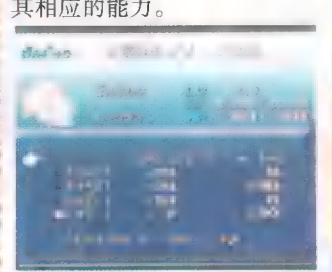
STORY——故事

是传说的魔大战后魔法消失的世界。在这里，凯斯特拉帝国用失去的魔法与机械组合统治这个世界。与其相对抗的是以利达那为首的势力，战争的局势因少女天娜的出现可大大改变。将她引入己方的利达那的洛克及费加罗国王艾卡们为阻止卡斯特拉的暴政，舍命借助变幻磨石的幻兽力量，开始了打倒暴君基夫卡的挑战。

⬆在『FF』系列中屈指可数的恶人基夫卡。

BATTLE——战斗

在"Ⅵ"中通过装备的魔石战斗，可以学到秘藏在其中的魔法。为强化成员能力在战斗中同时收取磨石的系可以说是"Ⅶ"中的魔晶石和Ⅷ"中的G·F的原型。另外，虽然不能习得能力，但队伍全员固有能力。通过装备物品还可以使用其相应的能力。



CHARACTERS——登场人物

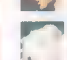
加入队伍的人数是系列中最多的15人。攻击的方法也丰富多彩。

洛克－－为寻找因神秘病而处睡眠之中的恋人，寻找传说中的秘药。

天娜－－幻兽与人的混血儿，生来具有魔法能力。

艾卡－－与卡斯特拉帝国对抗的费加罗国的国王。操纵机械。

马修－－从费加罗国出走的国王弟弟，使用拳法。



塞丽丝－－曾是卡斯特拉帝国将军，后成为利达那的一员。

影—冷酷的暗杀者。与爱犬一起战斗。

加源－－忠诚正义并重，杜马国的武士。

??????－－魔列车中出现的幽灵，但不知为何加入我方战斗。

卡沃－－被父亲抛弃，在怪兽中长大的少年。

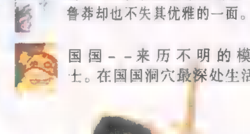
塞兹娅－－－乘飞艇黑杰克号旅行的赌徒。

莫古－－莫古利族的优秀战士。不可思议的舞技具有非凡的效果。

斯特拉格斯－－魔道士隐剧的村庄沙马沙里住的老青魔道士。

丽露姆－－被斯特拉格斯抚养长大的少女。使用特技"画笔"。

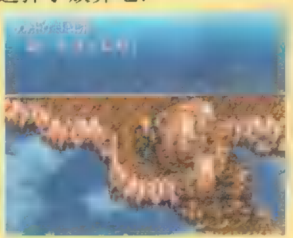
雪人－－住在炭道中的雪男，行为鲁莽却也不失其优雅的一面。

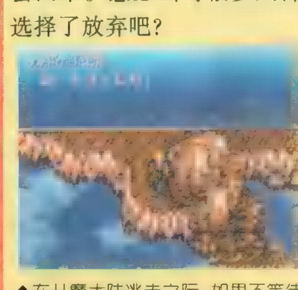


国国－－来历不明的模仿士。在国国洞穴最深处生活。

MANIAC CHECK

有着壮大故事场面的"Ⅵ"。剧情要素繁多，想漂亮地通关十分困难。尤其在其中让人后悔的恐怕是忍者。他在魔大陆逃跑之际，如果不在时间紧迫关头不等他的话就不能得救，而且再也不会回来。想必当时很多人都选择了放弃吧？





⬆在从魔大陆逃走之际，如果不等待忍者的话，他也就不会二次出现了，这是"Ⅵ"最大的难点？！

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

PS版　1997年1月31日发售　6800日元
FFⅦ国际版(PS版)　1997年10月2日发售　6800日元

FF在PS上的第一部作品。崭新的战斗系统、丰富的游戏要素，从2D到3D的划时代的画面和MOVIE制作效果，不仅FANS就连不接触游戏的人都被深深吸引。另外“Ⅶ”以先在海外发表的“FFⅦ INTERNATIONAL”形式，再版发行到日本。后一版比原创增加更多要素。导演北濑佳范。野村哲也担当主角设计和战斗画面设计工作。

STORY——故事

以魔光能源为基础的文明构筑的世界。这里，为人们提供魔光能源的企业神罗公司在其巨大利益的背景下，有超越国家的巨大权力，原神罗公司所属特种兵的克劳德接受反神罗组织“阿巴拉奇”的委托与神罗公司的战斗。经过数回战斗和与古代残留物种艾娅丽丝们的相遇从而找回了“真正自我”的克劳德与宿敌萨菲罗斯展开战斗。

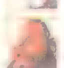
DATA

发售本数——371万本	道具总数——420种类
总得分——39点	魔法种数——94种类
己方角色——9人	武器种数——128种类
战斗中角色数——3人	防具种数——32种类
怪物总数——287种类	召唤兽种数——16只

CHARACTER——登场人物

虽说最终目的是团结一起打倒萨菲罗斯，但是每个人都有自己的不同想法。超越层层不同苦恼的战斗后，留给玩家的是对角色的强烈残留印象。

克劳德－－原神罗特种兵战士，但逐渐对自己的记忆起了怀疑


巴瑞特－－阿巴拉奇的首领，对神罗敌意甚深。

蒂法－－克劳德的幼时玩伴，对他十分好感。

艾娅丽丝－－古代的残留生物，在卖花时与クラウド相会。

红Ⅲ－－作为星守护神而为人敬重的一族，本名ナナキ。

尤菲—为使帮乡恢复生气，四外收集资源的忍者少女。

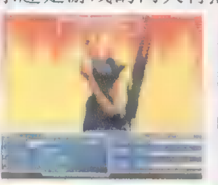
凯特·西－－神罗的间谍，但中途投诚到我方。

文森特－－原神罗的特殊部队达克斯一员，射术一流。

西多－－飞艇的有名架驶员。一直没有放弃宇宙旅行的梦想。

BATTLE——战斗

多人数参加的战斗。比起使魔晶石成长，队伍成员不断交替的乐趣以及习得能力的乐趣是游戏的两大特点。



←漂亮强力的LIMIT技也是故事中的要素。

MANIAC CHECK

育成海陆行鸟、迷你小游戏等要素的“Ⅶ”。在里面最难的恐怕就是“约会事件”的发生。从序盘开始的选择技的选择方法及成员调整恰当的话，这种微妙的变化会使好感度上升，有可能在娱乐场与尤菲或者巴瑞特约会。

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

PS 版　1999 年 2 月 21 日发售　7800 日元

PC 版　2000 年 2 月 23 日发售　8800 日元

现代型的角色展开庞大人间剧的“Ⅷ”。不仅是本篇，王菲演唱的主题歌“EYES ON ME”也极受好评。与“Ⅶ”一样，导演北濑佳范，主角设计由野村哲也担当。

DATA

发售本数——362 万本	道具总数——226 种类
总得分——38 点	魔法种数——50 种类
己方角色——11 人	武器种数——32 种类
战斗中角色数——3 人	防具种数——无
怪物总数——124 种类	召唤兽种数——22 只

CHARACTER——登场人物

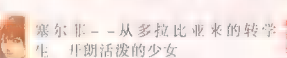
感觉现代气息，就象身边一样的“Ⅷ”的主角们，尤其是，塞尔菲通过拼命的努力终于实现的“音乐会事件”，令人想起自己的学校生活，相信很多玩家都有同感吧。

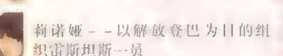
斯柯尔——SEE D 候补生。使用特殊武器 GUNBLADE

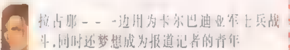
吉丝蒂丝——斯柯尔的指导教官，自身也是现役优秀 SEE D

席法——使用同样的 GUNBLADE，敌视斯柯尔

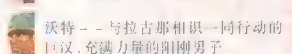
寨鲁——与斯柯尔同级的 SEE D 候补生，头脑简单的热血硬汉


塞尔菲——从多拉比亚来的转学生　开朗活泼的少女

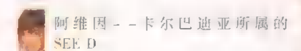

莉诺娅——以解放登巴为目的组织雷斯坦斯一员


拉古那——边用为卡尔巴迪亚军士兵战斗，同时还梦想成为报道记者的青年

基罗斯——卡尔巴迪亚军与拉古那组成一组的士兵，理性


沃特——与拉古那相识一同行动的巨汉，充满力量的阳刚男子

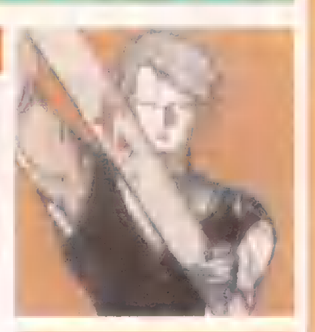
阿维因——卡尔巴迪亚所属的 SEE D


伊迪娅——拥有强大力量的魔女，用她强大的魔力控制着卡尔巴迪亚

STORY——故事

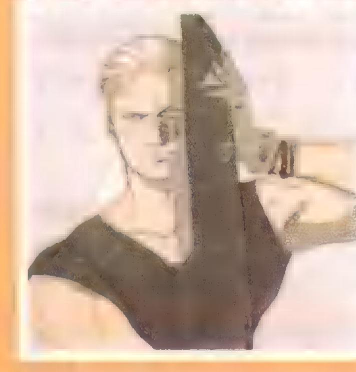
士兵养成学校 GARDEN 的巴拉姆校所属的主人公斯柯尔，在以定考试中合格成为（エリート）精英部队的一员。第一次执行的任务是对为解放故乡而与大国卡尔巴迪亚战斗的雷斯坦斯给予支援。在与卡尔巴迪亚战斗中他们发现了“传说魔女”伊迪娅的存在。斯柯尔们开始策划暗杀魔女计划……

←故事处处都和拉古那的世界同步发展。

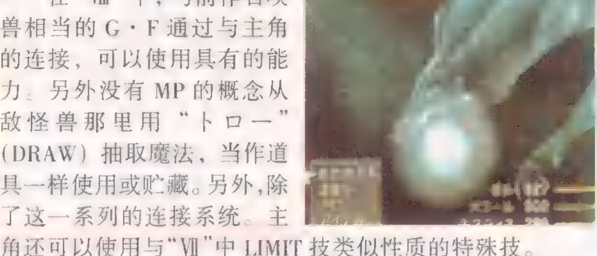


MANIAC CHECK

收集ウィンヒル壶的碎片，解开奥贝尔湖秘密这样的要素包含极多的“Ⅷ”。其中最引人注目的是卡片收集。在 11 种卡片中，等级 5 的外星人卡片是一个特别的存在。解读杂志神秘人写下的资料并与外星人遭遇的人才可能到手，是十分珍贵的卡片。



BATTLE——战斗



在“Ⅷ”中，与前作召唤兽相当的 G・F 通过与主角的连接，可以使用具有的能力。另外没有 MP 的概念从敌怪兽那里用“トロー”(DRAW) 抽取魔法，当作道具一样使用或贮藏。另外，除了这一系列的连接系统，主角还可以使用与“Ⅶ”中 LIMIT 技类似性质的特殊技。

“FF”世界的过去和未来

除了给大家介绍的“FF”系列以外，承袭“FF”世界观，类似外传的软件也有很多。右面三个都在标题冠以“FF”，应该说是正统的外传软件。另外，现在已预定“X”以 PS2 软件形式于 2001 年春发售，“XI”以在线软件形式在 2001 年夏天发卖。还有，电影“FINAL FANTASY THE MOVIE”也预定在 2001 年公映。包括外传类作品，今后的“FF”世界还会更加扩大吧。

1991 年 6 月发卖 GB 用动作 RPG。使用各种武器开辟道路，解谜性很强。后来在 SFC 开发两部后续作品，PS 上部，是“FF”独立的一个人气系列。

ミスティッククエスト

MYSTIC QUEST

1993 年 9 月发卖 SFC 用 RPG。作为面向海外开发的“FF”外传作品，其中有大家所熟悉的道具和魔法。对于 RPG 初学者来说也可以轻松上手，难度较低。动作性强的解谜类，是一部具有独特要素的游戏。

1997 年 6 月发卖 PS 用模拟 RPG。不仅世界观、象“FF”的转职和能力习得等方面也从“FF”承袭。克劳德等“Ⅶ”的主角也在这部作品中登场。

陪我一起走过珍贵时光的难忘游戏

说到 FF,对我来说,我是按着“Ⅵ”“Ⅴ”“Ⅳ”“Ⅶ”“Ⅷ”的顺序来玩的。也就是说是“Ⅵ给了我第一印象。在“Ⅵ”发行前我苦等着,总是数着手指在等。也可以说,就是先发行在杂志上的“Ⅵ”的文章和图画也会十分令我着迷。

第一次玩时我的感受很奇妙。无论是画面的完成还是演出及音效,即便连人物的站姿及对白也经过了精心的制作,当时我十分满足,用一句话来说,真是太浪漫了。在最后,当游戏即将结束时,其电影似的演出手法令我十分满意,也感到新鲜。在那种气氛下,我仿佛真听了那句对白“让我们干吧!”我是画漫画的,但与他们的表现手法不同而导致了各种的不同,这我也考虑到了。

但我喜欢Ⅶ,无论是她的布景还是人物的魅力。虽然不能按自己的喜欢来发展故事情节,但中途还是不能罢手,一直玩了下去。这是那种不变的感觉。同时本作品的最大魅力在于其突出团队的重要性,有些时代感。

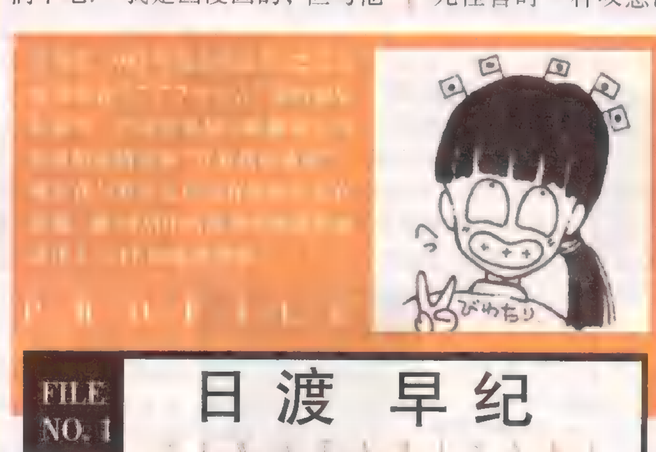
对我个人来说,我认为“Ⅶ”是FF系列的最高峰。我想不仅仅是我一个这样想。“FFⅧ”过于重视系统,把原有的世界观给扭曲了,有些太过虚幻了。在实际的游戏中更注重一种感觉,比如在领薪水时的感觉下坠的感觉以及在杀死怪兽时一种叹息的感觉。但只有在FF8中,杀死了怪兽会毫无感觉。

然后是“Ⅸ”也快出了吧?我不会再那种掰指头过日子兴奋的期待了,但会玩一下,绝对!或许,但首先的感觉是讨厌,没准会后退呢。但还是十分期待。

对于角色来说,对ピピ的期待度为80(满分100分)。主人公嘛……有些不好的感觉。而那个王女就一定有问题。天野先生画人物头发时总觉得有在哪里见过的感觉。

哦!全是抱怨可不行。但是有抱怨对制作者来说却是好事,说明有人在期盼着它。只有把以很大期望的人才会发牢骚,因为他们从心底里希望FF好。

陪我渡过美好时光的难忘的玩具们。FF是其中之一。虽然抱怨,但我还是会玩。我是一名玩家。也许我会怀念与FF相伴的日子。



FILE NO. 1 日渡 早纪

FILE NO. 1

松任谷 正隆

作为留给后世的经典我选择Ⅲ

还记得在玩 FF4 和 FF5 时，总是想到有关学校的教育的问题。不知你是否想过，如果游戏中的事情变成了真实的，你可以在其中学习各种语言交朋友，然后和朋友一起解开数字谜，进而相恋、养子、并成为游戏的主人公。如果有这样的程序，世界将会怎样？我猜想那会成为想去学校的时候去学校，平时和朋友们一块儿猜谜，有点累了就运动一下。别整天玩游戏，好好学习，无论当时怎么生气，请相信那都会变成一场笑话。故事变成了自己去选，想去欧洲的去欧洲，想留在亚洲的留在亚洲，能成为历史名人也说不定，但也说不定默默无闻，没准还会变成了别的什么。那将是一个知道了学习其实就是乐趣的时代，如果生在那个年代就太好了。但遗憾的是，我好像活不到那一天了。

现在这些正在玩着游戏的孩子正是将来的编程员，但是这批孩子并没有赶上个电脑的最初时期，为什么那个时期那么重要？因为随着今后新技术的发展，应该留一些古典的东西。而我想要留给后世的古典物品是“FF3”，我在那个游戏上花了不少时间。那时虽然是做工作的样子，但却偷偷面对着电视，冰箱门开了也不知道，什么都不知道，只知道向着电视，仿佛自己已经是主人公了，当同伴死后哭了不知多少遍（这是不想让人知道的）。然后不断充实自己，最后打倒怪兽并放声高呼胜利。而这个变强的过程不但很自然，而且很真实。虽然连着几天睡眠不足，但想自己是主人公，就一点儿也不觉得累。

每天都想打，于是走到哪里都抱着机器。在一个地方，我怎么也不明白一个暗示，于是问我游戏老师兼朋友，他说“什么?”，然后就再没下文了。我想当时已经打了 4/5 了，于是在那天回家后，刚一到家就插上电源，然后插上游戏重新开始。各位朋友，当心啊，一定要好好看看说明书啊。当时我看到一切从头开始的那种绝望的心情你能了解吗？那天我都吃不下去晚饭。但是我又重新振作精神。我想在那天晚上我已经达到了相当高的等级，所以在最后的时候我相当感动，这是在电影中不能体会到的味道，因为这是靠自己才玩到这儿的，我简直抑制不住内心的激动。游戏的音乐也相当不错，也因此给了主人公一种浪漫的感觉，带给人们震撼心灵的力量。

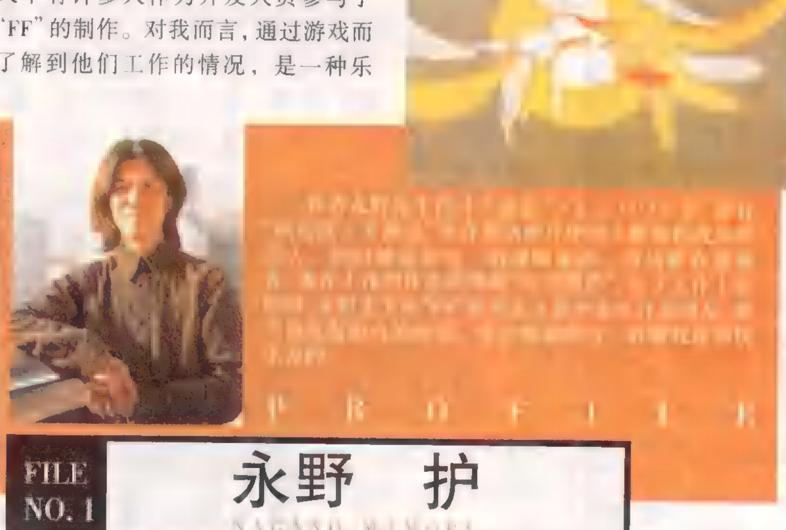
虽然现在对游戏的感觉像是很久以前的事情了，这是因为游戏已经从“书”的时代进入了“电影”的时代。像这样不断开拓创新绝对是 FF 最大的功劳，而继将发行的 FFⅨ有望集大成于一身。也就是说，如果不知道本作就有可能不知道未来的游戏世界。现实的历史经历了从电影的“默片”到“有声”，继而出现“电视”，又进而发展出“游戏”，而 FF 将带给我们怎样的未来呢？是不是像游戏中的历史那样来回反复，像旋梯一样？在我进养老院后，我想一定会在自己的桌上放一台电视，大家边闲聊边玩游戏。

这也许是现在唯一的有希望的游戏

我是从“FF”的第一作就开始玩起的。不知为何我至今仍记得，最初的那部“I”是在回家乡京都时，在三条河原町买的。等到第三作的时候，并且从那时起“FF”系列就极受大众的欢迎，而且不予定的话就无法买到了。当然，我是不会予什么约的。即便如此，在上市发售的当天我也能顺利的搞到手，你想知道是怎么回事吗？当时，街上或是商店中的“FF”都是差不多是与开业同时卖光的。去哪 里才能买到呢？事实上我从一开始就注意到有一个地方不用予约好像也买得到的地方。那是哪里呢？对了！就是东京迪斯尼乐园里的玩具销售处”！当天为了买到“FFⅢ”，特意进了迪斯尼乐园，那里的“FFⅢ”像一座漂亮的小山堆放着，就这样，既没有用排队。也没有辛苦地买到手了。因为还是没有人仅仅为了买“FF”而专程来到这种地方的啊。那天在迪斯尼乐园吃了午饭就立刻回来了。但是现在想想我也相当愚蠢。好好地予定不就行了？也不用跑到浦安去了。啊！我的入园费！

“FF”也是在最初时就定位于每一次都会有不同的系统和游戏性，当“Ⅶ”被制作成PS版时，我的朋友熟人中有许多人作为开发人员参与了“FF”的制作。对我而言，通过游戏而了解到他们工作的情况，是一种乐趣，当然，真正干起来的时候也就不会这么想了……

最近我一直佩服第八作中系统的高妙之处。一般的RPG游戏中，都是通过升级或是加强装备来提升人物角色的能力的。但那仅仅就是可以打败更强的敌人。我很久以前就一直有这个疑问。但是在这套新系统中，我们可以清楚地看到“用自己的力量，通过不断的掌握魔法以及GF来增强能力”的说服力。这也是为用户保留了想像空间的一套系统。事实上人物的各种参数并不重要。想要证据的话，只要知道了即使完全不升级也可以打败最后的BOSS，相信你就会理解。确实当今的时代给我一种经验值什么的已经变得没有意义了的感觉。从这个意义上讲，我觉得历次的“FF”系统也是很透逸的。那就是因为只要按着一般的步骤进行的话，就会毫无停滞的而使游戏的关键之处清晰的体现出来。然而达到了一种新水平的就是人物角色变成了一个多边形的主体，如果装备物品发生变化，而图面仍然不变的话，就会产生一种失调的感觉。我还佩服那将也是至今的“FF”的卖点的庞大的装备物品系统删简为除了武器别无他物的决心。“FF”中每一作中的故事和系统都不一样。因此是一部能使很多的事成为可能的游戏。动画片也好、漫画也好全世界都一样，为了完成一部作品其续作也必须，不得不永远的继承接受前作的世界观或是其它系统。就像被放在时间流逝的长河中一样，那会走进一条死胡同而逐渐变矮变小。作为完全没有这种负面之处的游戏，也许是现在唯一有希望的游戏也说不定。还有，每回都变更系统和内容这种事，最初的时候也应该说是非常冒险的。而我感到尽管如此它还是赢得了很多的支持者，并且从“Ⅶ”之后已经是真正意义上的被普遍的传播开了。等到了“FF15”或“FF30”的时候，也许就已经不是游戏了，而是已超越了RPG范围的游戏娱乐的伟大作品了。也包含着上面这种期待，我在等待着下回的“Ⅸ”。还有就是期待着在PLAYSTATION2登场的“X”了。以上就是我的正面回答了。啊哈哈！



PROFILE

FILE NO. 1

永野 护

NAGANO MAMORU

FF是数字时代的达芬奇

FILE NO. 1

布施　英利

PROFILE

东京艺术大学院 大学院的美术研究博士课程结束后，进入东大医学部成为解剖学的助手。以后，写了美术评论及小说及科学小品，活动频繁。著作有『尸体的看法』和『ロビット』。

回顾10年来FF系列，我的想法是“生物的进化”。“Ⅰ”“Ⅱ”“Ⅶ”“Ⅷ”等相继而来的FF游戏的系统、人物、及画像，无不像一个生命体一样在进化着。而其进化的最高成就，这是最近的作品“Ⅶ”和“Ⅷ”。那时的FF的发展方向是明确的，是MOVIE。以完美的MOVIE为载体，来表现游戏的紧凑性。而“Ⅶ”和“Ⅷ”的发行更让人真切地感到了其进化的步骤。

以往在电影院的大屏幕上的电影如今已进入家庭的电视中，而在游戏中得到反映的却是通过显示器，是同样的设备。所以游戏全面超过电影也是如今的潮流。

在互动方面，开始是游戏胜了一等。但在画面及音响方面，游戏又处于下风。但是“Ⅶ”和“Ⅷ”的出现不但使游戏接近电影，从某种意义上已超过了电影的水平。尤其在最后的决战场面，更是让我们见清了这一点。在“Ⅶ”中有一个向上看熔炉的场面，视线从地面移向空中，那个场面十分壮大。与游戏无关，我经常反复看这个场面，就像在美术馆里为了一件令我满意的画而留连忘返。那时，也许游戏超过了电影和绘画。

FF的进化不会停止，这次在“FFⅨ”中又让我们再次看到了作为进化而出现的新人物。而恶魔总像猫一样有九条命，FF的进化也在不停息地进行着，但是这次“Ⅸ”似乎改变了最近系列的发展方向。也就是想再回到那种虚幻的环境中，这个方向也是可以理解的。现在PS2已完成，也进入了联机游戏的时代了。“Ⅹ”和“Ⅺ”就是在这种设置下的游戏。所以作为老派FF的最后一部，FFⅨ应该回到难忘的过去，并描绘出新的未来。

我十分喜欢达芬奇，而FF和达芬奇的世界很相像。达芬奇既是音乐家又是科学家同时还是画家，不但设计桥、飞行器，他也设计战争武器，而如果说他的魅力何在，还是因为“在那里什么都有”。有城市、有自然、有机器，也有喜怒哀乐。“FF”也是一样。在“Ⅸ”的世界中会出现飞艇。他生活的文艺复兴时期是介于近代与未来之间的时代。既是科学家又创造了中世的文明，有过去和未来。“FF”是怀念未来的过去，“FF”就是达芬奇，数字时代的达芬奇。

FILE NO. 1

佐藤　蓝子

P R O F I L E

那还是小时候的事情。一提RPG就是《DQ》，成为一名“FF”派还是在一本杂志上看到关于“Ⅳ”的文章，当时第一印象是“和别的游戏不同”，于是就去问哥哥，哥哥说“好像很有意思”。他这么一说，我立刻就想玩了，当时“FF”还是大人圈的游戏，不会让我们轻易得到。最后，哥哥求了一家游戏房的大叔，才弄了一套，结果一玩我就成了“FF”派，而且今后也会一直继续下去。

我不爱认输，更讨厌玩游戏半途而废，所以迄今为止玩过的都通关了，最喜欢的是“Ⅶ”。主人公因不知道自己是谁而整日烦恼，而故事情节的发展也很男子气，感到十分新鲜。感觉上与别的游戏不同，与以前PS上发行的FF相比，其画面效果大上台阶，这也是我喜欢的一个理由。另外用各种各样的魔晶石也是有趣的地方，但在“Ⅷ”中由于MOVIE过多，反而不如“Ⅶ”。容易上手又耐玩，这就是我为什么最喜欢“Ⅶ”的原因。

无论是电影还是动画，我都讨厌依赖主角的配角，也许这跟我在生活中的看法相同吧。另外，还特别喜欢只露一面的角

从“Ⅳ”以后，绝对是一个

FILE NO. 1

加藤　ヒロノリ

P R O F I L E

在FF系列作品中，越早的作品我越喜欢。特别喜欢“Ⅰ”，像孩子一样打了不知多少遍，虽已是十几年的事情了，但那时真好啊。那时可能正处于青春期，十几个人看一本三级书刊，在家怕母亲发现便放在抽屉里，但一发现书摆的方向不对马上心惊肉跳，就是这样的时期啊。

那时的酸甜的回忆也包括“Ⅰ”。“FF”系列由于系统新而且自由度高而闻名。“Ⅰ”当然有自由度也很高。比如你可以从战士、僧侣、主教、白术士、黑术士及赤术士中选四个人组成一队。一般来说各选一个有利游戏的进行。但我选的并不是那种没劲的组合，如果是男人就战斗第一位。我的队伍是4个战士，整个一个武力集团，这样结构简单且不需要魔法，只有兵器和力量的男人的世界。“啊！战士！战士！最后战士万岁！”但是这个世界中，总是会有意想不

关于“Ⅰ”的酸甜的回忆

色。在最后知道カイン是金发，吃了一惊。主人公大圆满的结局也是众望所归吧！与《Ⅶ》相比有另一种气氛。

我喜欢RPG，作为“FF派”我也期待着“Ⅸ的问世。FF总是追求一种意想不到的效果，这次也不会让玩家失望的。只看了开发中的画片就可以知道这一部作品是一部回归之作。我喜欢这种有这种世界观的游戏。

超“FF”迷

到的事情。我的朋友用一种更好的组合能轻松打败我，每次都会在16个回合击败我，还说“没办法，要打架就要花时间。”没办法！

在这种回忆中，我受到了“FF”的影响，在追求RPG的开始的过程中，走上TABLE TALK RPG这条路。定下这个目标后，我以游戏为事业，想实现自己的愿望。虽然自满也取到了老婆，但从今后“FF”会一直在这身边，给我带来快乐。

每个“FF”的作品都是最好的。在婚礼上，我仅用了“Ⅷ”中的名曲“EYES ON ME”。如果离开了“FF”，我的生活将无法继续，所以热切期等着新的作品。是不是久别的水晶又回来了？哦真想早点玩上啊！是7月7日！到时一定会得上感冒(旷工)，在家休息以备大战。

FILE NO.1

伊集院　光

PROFILE

我很喜欢以前游戏的不亲切感。要问为什么买，因为我是小孩啊，认为能够通关或打得好就是自己的本事。所以，对最近中的“喂，这是应该用功的地方请用功，嗨！小孩”。一听到这种像大哥一样的话就受不了。但是真搞错了也不行，虽然并不是一件坏事，当游戏为了满足全球600万人，并从圈内文化成为主流文化，但那对我来说也不是第一位的东西。对我来说，百分之百合我性格的游戏只有“Ⅶ”和“Ⅷ”。在“FF系列早期中作品我现在也能玩个高兴。而对数万的FF迷，如何寻找游戏下一步的目标，也成为了一个问题。

但是，“Ⅺ”的制作真不简单。以“Ⅺ”为目标，准备在全世界同时发行，并且会有记号般的会话，简直像梦一样，我想“那已不仅仅是一个游戏太厉害了”。如果世界上的孩子们买了这个游戏，而我是俄罗斯的分销商，我认为与其用俄语记位，还不如直接用“FF”来的方便。这么一来，“FF”就像甩开了其它的游戏一样。而且随着游戏硬件的发展，游戏也会变得越来越好。所以我希望游戏在没被人考虑以前就应该向前发展。PS2上即可以玩游戏，又可以看DVD，也可以玩“FF”。但在新的游戏出来之前会有很多人事先想知道花了多少钱啊，主人公是谁啊等愚蠢的问题。

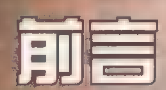
FF已经不再是一种普通的电视游戏，她的发展也许是游戏界应该仔细讨论的课题，就像围棋的无穷变化一样，FF的变化也不会完结。

超出游戏范围，真厉害

▲曾经在FFⅤ中出现的十分怪异的MONSTER，它张口血盆大口后可以将任何物体吸入到异次元中。

▶曾经多次在本系列中出现的持有一击必杀能力的召唤兽，本次它除斩铁剑外还会使用巨大的圣枪！

活跃于GAME



随着 3D AVG 的流行使得“生化危机”、“恐龙危机”和“寄生前夜”这些以枪械射击构成的游戏极为流行。一直想做一个有关于在 GAME 中较有人气的枪的专辑，但一直苦于图片的收集……此次的四周年正好把这篇文章献给大家！

随着期刊成为全彩，以后还会有这种类型专辑出现，毕竟彩页的表现力还是很震撼的。

在专题的制作时曾想过把介绍的每一把枪的详细资料以及所出现的游戏介绍一下，但后来一想，在这种“轻松”的气氛中就没必要向大家介绍那些繁琐的玩意了吧！

从 1960 年开始服役的 M16 是本枪的前身，经过近 40 年的强化，这里登场的 M4A1 比当时的 M16 精减了许多。

此枪支最为活跃的 GAME 舞台就是“生化危机 3”。南美的热血青年卡洛斯 奥利维拉（Carlos O-liveira）就是依靠着她帮助原警察局警员 Jill 杀出了重围。

左页为北约的标准配置系步兵装备，那么右页出现的自动步枪也应该是原华约的步兵标准配置——AK 系列。当初选择时费了很大脑筋，因为左页使用的是 M16 的强化版——M4A1，所以右页的这里理所当然应该是 AK47 的强化版——AK74，但找了无数游戏也没有见到任何一部作品中有人使用 AK74，直到看见 E3 展上的恐怖分子才感到……最终考虑了一段时间以后，还是决定了……

虽然 AK47 凭借着极为简单的构造设计和在极恶劣环境下的正常工作能力而风靡亚洲战场数十年之久，但在游戏中却鲜有登场，可能是因为此枪的外形不被唯美的日本游戏公司所喜爱，幸好『生化危机 维罗尼卡』中有此武器出现，否则真不知道以什么理由在这里介绍她。

MP5

如果说介绍冲锋枪，那么无论如何也不能不提MP5。熟悉枪械的朋友一定知道，她一度是世界上最优秀的冲锋枪，就算是不熟悉枪械的朋友，如果你观看外国电影、电视作品非常多的话，你会在各式各样的警匪片或枪战片中见到她的身影。

MP5登场的GAME就象她登场的影片一样多，但作为主力枪械，最引人注意的是在“生化危机2”中“第四生存者”的模式里，第四生存者使用的主武器就是这里介绍的MP5。

SHOT GUN

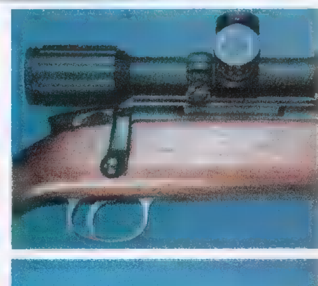
拥有近距离最大面积杀伤力的标准枪械，是近距离区域性攻击的专家，当然这样一来命中率肯定不高，所以不适合精度射击和远距离射击。

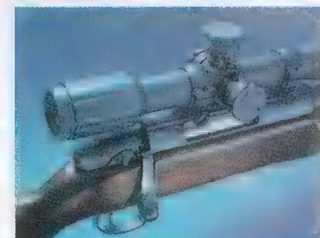
SHOT GUN在游戏中基本是以美军或美警方当时的标准装备为准，但因为其攻击的性能，一直没能成为主力武器。

SUBMACHINE GUN

就是微冲，我想不用过多介绍了吧！

鎗





狙击步枪，拥有超远距离攻击特性，当然使用者必须得是 RIFLESHOT。这里介绍的型号是配给美步兵的基本装备。在美军中对于部队中神枪手的真正使用方法也就是在高强度对抗作战时，部分神枪手将被集合在一起统一使用，他们将活动于战场的各个角落，应各部队的要求狙击制高点或对工事内的顽抗敌人给予致命打击，当然也可以随时组成一个远距离火力支持点。

游戏中登场的狙击步枪真可谓千奇百怪，这里介绍的型号与“生化危机 维罗尼卡”中亚斯霍特(Ashford)兄妹使用的是同一型号，也是目前美军的步兵基本装备。

欧洲标准自动步枪

虽然欧洲的大部分发达国家属于北约，但他们的武装并不是全部采用美式的装备，特别是步兵的标准配置，他们会根据自己国家的地理及作战特点来进行特别的安排。这里介绍的是欧洲标准的自动步枪，不过在这里你看不到英、法、意的主力自动步枪，这因为虽然他们的性能非常优秀，但不知为什么日本的游戏公司一直就没有看上过，他们只在一小部分美版作品中登场。这里介绍的几款欧洲标准自动步枪，就是以比利时为首再加上北欧数国的自动步枪，不知为何这些枪械数次被游戏所采用，最为人气的作品就是 CAPCOM 公司的“恐龙危机”。游戏中潜入孤岛的特种部队成员的装备，我想大家应该比我还清楚。

这一系自动步枪具有多用途性，看上图大家就能了解，通过一小部分零件的更换就可以使枪械具有其它的功能。不知道这一特点能否在游戏中有所体现，反正现在是没有看到。

M92F

目前在标准HAND GUN领域内最具人气的枪械之一，在游戏中也被广泛的使用，尤其是“生化危机”系列。正因为当时美警方的标准装备是M92F，所以使得我们很多人通过游戏认识了她。

目前美警方正在装备新的标准手枪，同时美军方也在装备相同型号的新手枪，她就是M92F的强化——M92G。

在影视作品中，许多人都认为大量的枪战片中主人公们使用的基本上是M92F，其实这是错误的，在我们看到的许多香港枪战片中登场的其实是M92F的前身——意大利贝雷塔。

H&K，熟悉枪支的朋友都认识她，作为世界最优秀的枪械制作公司，他们拥有一系列知名的手枪。这一系列手枪以紧凑的格局、极大的装弹量和攻击力、最大的可改造及强化空间而闻名于世，并且这一系列手枪一直是德国军方的标准用枪，由此可见她的强大。

游戏中使用这种枪械的角色基本上都是“壮汉”级的人物，可能是作为大型手枪，她的代表型号只有孔武有力的男人使用起来才班配。

在影视作品中基本也是这样，很少有帅哥和靓妹使用H&K的手枪，看看周润发在好莱坞拍摄的“再战边缘”中的用枪和阿诺在“世界末日”中的用枪以及汤米李琼斯在“天涯追凶”中的用枪，你就会发现，H&K的手枪是属于那些硬汉子的装备。

GLOCK 17

还记得布鲁斯·威利斯在“终级警探2”中的经典镜头吗？

布鲁斯饰演的警探在击毙两名恐怖份子以后，拿着恐怖份子使用的手枪到警长办公室说：“知道这种枪吗？经过了处理，全部换上了特殊陶瓷，机场的安检根本无法发现……”

那把枪指的就是……

H&K的手枪因为拥有最大的可改造及强化空间，以致于许多大规模的恐怖团伙都利用私人工厂将其改造成为特殊陶瓷制成的X光无法发现的武器。

H&K

GUN

枪

REVOLVER

良好的机械性，且不怕卡壳，拥有极为强大的火力，在数款游戏中均被使用，但唯一的缺点是装弹_太少。

DESERT EAGLE

老型号的手枪了，这种手枪的历史比我们的父母都要大得多，如果不是这次『生化危机 维罗尼卡』中帅哥 Steve 曾使用的话……

◀沙漠之鹰，枪如其名，适用于孤独的高手们使用。唯一在游戏中登场的是“生化危机 2”，作为最为强力的常规武器，她当之无愧。

M93R

▶拥有强大的火力并且装弹数极多，不过因后座力较大而且枪管较短，所以命中率极低，不适于精密射击，但在“寄生前夜”和“生化危机”中，这种强火力的小型武器可以说最为适用了。另外，年轻的 Clire 必须得到枪托后才能连射，而成熟的 Aya 则不需要任何的装备，单手便可完成连射攻击，不愧是 FBI，职业的就是不一样。

LUGER

心跳纪念品特选周边——藤崎诗织

以文具盒的形式登场，其中有特别制作的手表，表盘上画有藤崎诗织，而且文具盒中还有金属质的心跳胸牌。当时发售的价格为 12000 日元，但属于限量发售的豪华版，所以基本上已经不能买到了，而且市面上也没有这种商品的盗版出现。

心跳纪念品特选周边——折叠用画框

这是专门对应“心跳纪念品”众多的彩色卡片而推出的特别周边，折叠的画框打开以后可以在三个插口中放入不同的卡片，三个画框分别以椭圆、棱形和方形来表现卡片的图案。本周边当时发售价格为 4000 日元。

心跳纪念品特选周边——钟

当时发售价格为 7000 日元的挂钟，通过设定每一个小时或选定的时间达到时，钟会自动放出有“藤崎诗织”所演唱的歌曲，而且钟下方的人偶还会随歌曲转动。

每次的杂志中都会为大家介绍优秀的周边产品，在四周年之际，向大家隆重推出——绝版周边，但这里收集的绝版只是真正的众多绝版中的极小一部分……

从外形上我们很轻易就可以辨别出这一周边的类型，其实别看我们原来介绍的周边中金属制品占的比例很少，但其实日方这种类型的周边有很多，不信就往后看吧！

购买，导致……

很出色，因此当时发售时有许多人边在这一方面做得可以说是真的美的面容也表现出来，而这一款周很少有模型能够将人物的完

FFⅧ女主人公——丽诺娅

FFⅧ男主人公——斯克尔

看看仿制品……

品，看看画面上的模型制作，再实那大部分都是国内的仿制较大的游戏店中都见过了，其这类周边大家应该已经在

生产了……）

的宝贵程度了（不过现在这款周边已经开始再典之作，能看出来的人自然也就知道这枚戒指的经过仿旧处理的戒指究竟是来自于哪部经友们才能一眼辨认出挂在树枝上的并不起眼哈哈哈哈……只有经历过SFC时代的朋

流浪汉物语

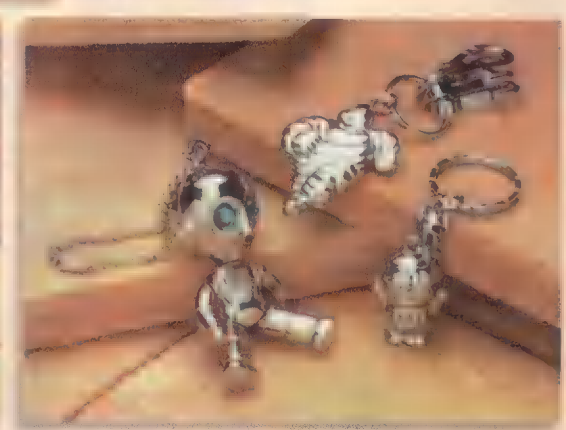
这是 SQUARE 近期极受好评的游戏，它所推出的周边也受到了游戏热卖的很大影响，以致于，在国内已经有了这类周边的大量生产，但比起做工的精细，我想远远没有日方制作的优秀吧！

美版游戏周边
——金属制品一览

并不是只有日版的游戏日方才为其制作周边，本部分介绍的就是美版游戏部分周边，这些由日本周边制作公司制作的产品不光带有美式的风格，日本商品的细腻也同时体现在其中。

星球大战、异形、蜘蛛人、蝙蝠侠等等

异形蛋模型及限定手表



金属限定版

圣剑传说

特殊限定版

卒业（毕业）

精美异常的夹核桃器，也不知道日本公司是怎么想的，明明是一个恋爱的校园类作品，偏偏要在豪华限定版中赠送这种礼物……可能他们是要说明，上学和毕业的过程就像……话又说回来，这一周边真是很精美，好想拥有一个！

夹克

飞镖

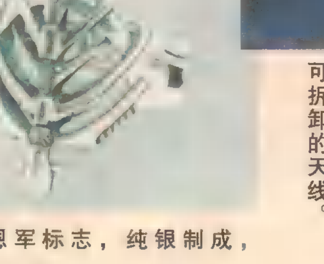
皇家骑士团

SFC版的超豪华限定，不仅拥有普通限定版的钥匙扣和八音盒，还能够得到两张海报与一个挂布，而且还可以从夹克与专用飞镖中任选一款，真是物超所值。

高达世纪纪念

▲百式，分别由纯银及18K黄金制作，价格为180000日元。

▲联邦军标志，18K金制成，29000日元。



▲基恩军标志，纯银制成，22000日元。

▲▶限定版中的百式拥有可拆卸的天线。

↑↓↘各类著名机械人及机体戒指，由纯银及天然水晶制作，价格22000～39000日元不等。

▲可更换各种头饰的MS－06S夏亚专用扎古，纯银制成，39000日元。

特集 街机市场真的变得冷清了吗?

~游戏中心向智能娱乐空间的转化~

街机的未来究竟如何?

在家用机高画质、高档次的今天，街中游戏厅的客人越来越少。另外耳边也总响起“街机冷清了”的传闻。但是，真是这样吗?另外，在世嘉的街机世界里今年将努力实现从“游戏厅”到“智能娱乐空间”的转变。从现在到即将要来到的大变革这一段时间内，我们来探求一下其真相。到底街机真的受到冷落了吗?马上就要知道答案了!

SEGA

街机真的冷清了吗？街机在重复着潮起潮落吗!? 首先还是让我们重温街机的历史

主要街机游戏的出现时期

七十年代

- 1978/太空侵略者(TAITO)
- 1979/小蜜蜂(NAMCO)

八十年代

- 1980/吃豆(NAMCO)
- 1982/铁板阵(NAMCO)
- 1985/太空哈利(SEGA)
  /太空巡航机(KONAMI)
- 1986/OUT RUN(SEGA)
  /FANTASY ZONE(SEGA)
- 1986/异生物射击(TAITO)
- 1987/冲破火网 2(SEGA)
  /R-TYRE(IREM)
- 1988/俄罗斯方块(SEGA)
  /胜利赛车(NAMCO)
- 1989/快打旋风(CAPCOM)
  /女神传说(NAMCO)

九十年代

- 1990/雷电(SEIBU 开发)
- 1991/街霸 2(CAPCOM)
- 1992/VR 赛车(SEGA)
- 1993/VR 战士(SEGA)
  /漫游美国(SEGA)
  /山脊赛车(NAMCO)
  /侍魂(SNK)
- 1994/VR 战士 2(SEGA)
  /KOF'94(SNK)
- 1995/电脑战机(SEGA)
  /恶魔战士(CAPCOM)
- 1996/VR 战士 3(SEGA)
  /铁拳 3(NAMCO)
- 1997/电车 GO!(TAITO)
  /火热节拍(KONAMI)
- 1998/死亡之屋 2(SEGA)
  /世嘉拉力 2(SEGA)
  /跳舞革命(KONAMI)
- 1999/VR 射手 2-2000 版(SEGA)
  /F355 挑战赛(SEGA)
  /打比赛马俱乐部(SEGA)

2000 年以后会怎样?

众所周知 TAITO 发表的《太空侵略者》开始了街机游戏的黎明期，然而进入 80 年代以后，SEGA 却占据了很大的市场份额。是啊! SEGA 的动向如何，很可能影响到今后的街机业，先来回顾一下游戏业的历史吧!

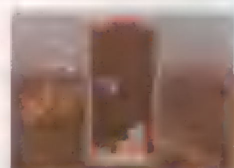
70 年代 "侵略者屋"(只有《太空侵略者》的游戏厅)大流行

电子游戏诞生于 70 年代初期，当时的情形是一般设置在商场顶层，我们少有看到。直至《太空侵略者》的出现，使这种状况有了突变。在这样的情况下，像"侵略者吧"、侵略者屋"这样的专门店如雨后春笋般应运而生，那以后很多公司加入了电子游戏的开发行列并推出了许多被后世称赞的游戏。随着游戏者数量的增加，游戏厅的数量也增加了。

80 年代 体感筐体与俄罗斯方块

进入 80 年代，可以看到电子游戏画面方面的进化，来自游戏者的呼声也越加强烈了。但是，筐体是以所谓的台型机和柜型机为中心的，毫无视觉冲击可言。直至天才制作人铃木裕创造出被叫做体感筐体的大型筐体游戏。从《HANG ON》开始的所谓体感游戏系列的《太空哈利》、《OUT RUN》、《冲破火网 2》每款都受到好评，各个游戏厅也借着这股东风变得大型化了。另一方面，与针对游戏迷的游戏不同，《俄罗斯方块》在上班族中间广为流行，以至许多游戏厅都门庭若市。

▲街机框体的大型化和拟真化对游戏中心产生了极大的正面影响，但随之带来的是场地的拥挤，以及单位面积的资金回收率等问题。



▲随着游戏类型的不断增加，玩者也因此分成了几大派系，不过这也确实推动了几种很流行游戏的发展。

90 年代 从对战格斗游戏到音乐游戏的发展!

进入 90 年代，电子游戏面临着一场变革。由于《街霸 2》的出现，"格斗"这个要素浮出水面。游戏厅内设置了大量对战机台，使之十分流行。3D 主板出现后，更有燎原之势，各公司进入了竞争时期，随之而来的是游戏开发费的一路攀升。另外，由于 SEGA 的《UFO 抓公仔》和《照相俱乐部》很受欢迎，游戏厅也一改原有面貌，在店内装饰上有了变化。很快，像"JOY 宫"一样的综合型娱乐设置有了长足的发展，SEGA 的名气也越来越大了。

▲游戏画面的升华以及玩法的创新都是推动街机发展的重要动力。

2000 年 下一个畅销作品会在何时出现?

接着，我们迎来了 2000 年，期待大作的时代到来了。有一个征兆出现了，那就是 SEGA 的《打比赛马俱乐部》和"街机 = SEGA"的年代相比，现在的 SEGA 给人以家用为中心的印象。实际上，今年的 SEGA 将让我们领略到一场街机的大变革。要追及它的全貌，还得听听 SEGA 的各位制作人对现状和未来怎么说。

神风会吹来吗？

如果有进一步的企划，便可以使街机与家用机连动

——这次的特集是“街机真的冷清了吗？”那么您那边的开发现场是怎样呢？

中川——乍一看，确实能看到很冷清的样子。可那是相对于全盛期来说的呀。现在这样的状况以前也出现过好几次呢。就像《UFO抓公仔》、《照像俱乐部》推出之前一样，大家都开玩笑说：“也只能等待“神风”快点吹来了。”(笑)一般大众关注于游戏是有周期性的，是呈波浪状的。现在正值音乐游戏的波浪告一段落，想必是一个难得的机会。如今很多街机厂商去转做家用游戏了呀。但是，我们还努力执著于街机，因此相信会有转机的。要说怎么做，还是那样把游戏区分开。在努力制作有趣的街机游戏的同时，也努力制作有趣的家用游戏。然而，只是那样到目前也没什么变化。原来的方法是把街机出过的东西移植到家用机上去，但在如今的市场，只是那样是卖不出去的。所以现在利用街机游戏的世界观和系统，再在家用机上努力创出新的游戏。像《死亡打字》一样，把街机和家用机放在一起考虑，便会构思出这样有趣的游戏。在家里玩儿，有很好的键盘练习嫌游戏的功能，而在街机上玩的话，比如一个女孩子在熟练地敲击着键盘，肯定会吸引来不少观众，而她的感觉也会挺不错的吧！(笑)

——现在是在家里也可以玩到高水平游戏的时代了

中川——街机这边，如果没有好游戏使不能把客人吸引到游戏厅来，与家用机互换就更不可能了。对战游戏和赛车游戏等大众游戏虽然拥有一些固定的玩家，但不推出新类型游戏是不行的。现今街机和家用机已水平相当了，这样可以完成各种各样的构想，所以把家用机和街机放在一起进行构思和创意也是很容易的。

——第一软件部成为分公司以后，在工作上街机和家用机的比重是怎样的呢？

中川——构思好的启划，先会想一想它适合于哪一边，然后再开始制作，然后会想，要把它从街机移植到家用机怎样做才有趣呢？要是从家用机逆移植到街机又要怎样怎样做呢？要是能多人游戏又该怎么做呢？就这样产生了各种想法。今后的街机会禀承“人工智能空间构想”推进网络化进程，所以会在街机上诞生有趣的网络游戏哟，那么有意思的话，DC也会被连接上，而在PC上也有的玩吧！可能会把所有的娱乐平台连接起来呀！

——通过“人工智能空间构想”能创造出何等有趣的东西呢？

中川——当然是在高速的网络中，这样便会创造出各种有趣的事物。只要把街机放在游戏厅里就行的时代已经终结了，今后的潮流是游戏厅的变革。

——主基板的性能和现在一样吗？

中川——当然要用新主板，但关键是用它能制作什么。我们用了“NAOMI”以外的“HIKARU”主板制作了游戏《消防员》，然而要是使用比“HIKARU”更好的主板制作的话，那会是很辛苦的，而且也不利于移植。但如果用它制作一款画面究极的赛车游戏的话，再辛苦也值。就是说要根据游戏对主板性能的需要来选择。实际上，今后对硬件的要求并不是那么重要，就像手机上网只通过一块小屏幕便可做到那样，还不是因为有各种各样的创意呢？而就这些而言，现如今的街机才是一株刚刚植下的树苗，我们要努力将它培育成材。我想，真正的工作现在刚刚开始。

第一软件部的发展方向是？

在软件1部，街机和家用机的比重大概是相等的。根据游戏的出发点来决定是出在街机上还是出在家用机上，一个全心投入而创出的作品，就算它的形态有所改变，但作品的灵魂仍会忠实再现的。第一软件部今后会继续活跃在DC和街机上。

将想到的企画决定应用方向：家用机或街机

不仅要体现游戏精髓，流畅的运行也是考虑的一方面

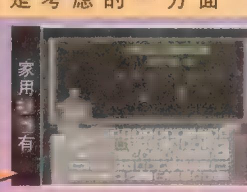
射击火花

继承前作，NAOMI本体上优化了映像，这一世界观在后来的“复仇僵尸”中转用，更加移植到家用机……

奇特街机游戏登场

“在街机上装上键盘会怎样？可以会十分有趣吧？”尚处于计划阶段的这一转变是个十分漂亮的主意！

家用……有



另外，将此想法应用转植到家用机然后是DC。由于有键盘，可以说为与Internet连接提供有利条件。

小口久雄

游戏厅不光要有游戏机，还要把人和环境容为一体（SEGA第三软件部 小口久雄）

HISAO OGUCHI

目标是成为次世代的成功厂商！

游戏厅也有分门别类的必要

——这次的特辑是“街机真的热潮已退了吗？”您认为如何呢？

小口——前几天，我去了新宿，对新游戏进行市场调研。看到在《打比赛马俱乐部》的旁边总是有6、7个人等着玩儿，其中不乏女性玩家。如果以后都会提供这样受欢迎的游戏，我认为街机市场是没问题的。因为仍有大众喜欢游戏啊！我想还会有不少好玩的游戏会推出，如果开发者、厂商、制作人他们再贡献出一些智慧的话。然而现在，许多游戏厅里都充斥着内容、形式极为相似的作品，这样是不会使我们的客人感到有趣的。

——您以为处于现在这种状况的街机最需要些什么呢？

小口——对于来消遣的人们，他们在不同时期想得到的娱乐是不一样的呀。今天也许想沉浸在喧闹的节日气氛中，然而也许明天就想在恬静中消除工作的疲劳。所以，我认为应营造能适应各种各样需求的娱乐空间，拿卖东西做个比方，有一家百货商场，就算在那里什么都可以买到，但如果在它周围有很专业的专卖店的话，需要更高层次服务的顾客就会去专卖店吧。我想街机业界也是同样的道理吧。现在甭管哪个游戏厅提供的娱乐都是一样，有如缩小了的百货商场。我想如果能在它的周边建造其它娱乐设施的话，顾客也会欢迎的。

——第三软件部认为今后的街机是怎样的呢？

小口——现在，SEGA正在推进它的“人工智能空间构想”，但我想只是那些是不够的。我的构思可能有点不同。如何让人们来到游戏厅？就是我经常说的，营造一个与平日完全不同的“节日气氛”。迈出游戏后便又能返回平时的世界，这不是很有意思吗？然后的关键就是“交流”。不止是和你去游戏厅的朋友、还有和你对同一游戏感兴趣的人、以及那里的工作人员，这些人的存在都是非常必要的。要把人们拉到游戏厅，除了游戏本身要有趣以外，人们的交流也是不可缺少的。

——成为分公司以后，在游戏的制作上有什么变化？

小口——其实我认为正常的比例应该是街机占4成，DC占6成。但考虑到风险，在第1年里不管怎么做也必须重视那数字（软件销量与街机营业额）。在对《打比赛马俱乐部》的资料进行更新的同时，也不能停止制作新的企划。我个人认为，还是街机比较有意思呀！因为没有家用平台那样的限制，对一个什么都能做的制作人来说，这恬恬是十分重要的。我想我公司以外的人也能在那上面做出好游戏来

——包括街机在内，你是否担心今后的游戏界。

小口——没问题的，游戏是绝对没有尽头的，还有很多创意思考中呢。各厂商再加把劲就会创造出新的娱乐。但值行注意的是，像聊天室、电邮及使用手机玩游戏这样的娱乐越来越多了。又好玩、又简便，我们这个时代正在加速向那边靠拢。麻烦一点的东西没人肯接受。相反大众会选择简单易懂的，一定要多花些心思在游戏上面呀！

——最后想说点什么？

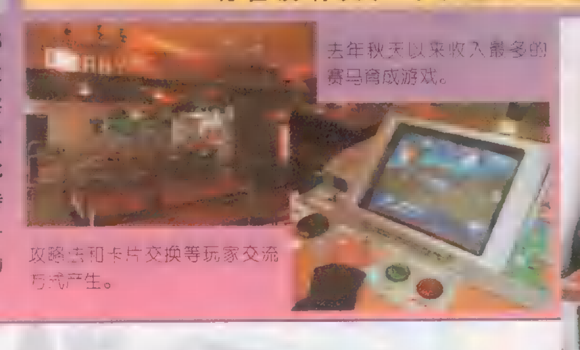
小口——我们想做些能改变业界的事。社长不是说“WAO!”了吗？我觉得能说得没错，而大家也想朝那个方向努力。不不改变重视利益的前提下实现“WAO!”，请大家拭目以待吧！

第三软件部的发展方向是？

看到《打比～》获得大成功的软件三部在被问及制作此游戏的契机时回答说：“这实际上是根据小口部长在浪人时代的真实体验而创作出来的。”当时的小口部长热忠于一个叫BINGO的博彩游戏，不仅因为此游戏富有战略性，还因为那个地方气氛特好，更因为通过游戏能结识很多朋友。这一切都给小口部长留下了美好的回忆。今后的关键会不会转向“建设玩家公社”呢？

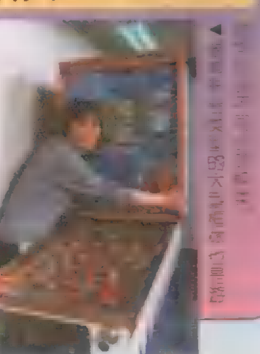
密码提供与人相逢的“游乐场”

现在没有大人可以置身的地方了



去年秋天以来收入最多的赛马育成游戏。

攻略法和卡片交换等玩家交流方式产生。



怎样看待家用游戏，怎样制作呢？

因为追求最尖端技术是我们二部的任务!

——提起 AM2，给人印象最深的就是它是一个一直在街机技术最前端的小组。但最近的《莎木》更抢眼，似乎遮住了街机的光辉。这次请来的负责街机工作的（最新作是用 NAOMI 主机做的《OUT TRIGGEN》）片冈先生。片冈先生最近怎么样?

片冈——的确《莎木》的推出可能使街机不那么显眼了，但这两方面都是认真做的呀。只是最近的游戏厅里，为了玩某某游戏而来的人少了。

——现在制作街机游戏有何感想?

片冈——一方面通过 DC 的网络功能确立企划，另一方面根据街机的特性来制作游戏，最近推出的街机游戏《美国大卡车》不光在日本，就是在海外也得到了很高的评价，这样的大型机意外地卖出了许多台呢。做一些有特别设计的作品，还是会有人来玩的。我想街机另一个意思就是“最终的多用平台”。不管国家、用户、主机的怎样的不同，它都能给大家带来欢乐。这是以后的重点。换句话说，这部分没家用机的份，是街机游戏的特权。

——今后的街机，您认为将有什么变化?

片冈——“人工智能空间构想”已是话题了，而用它能做什么呢?实际上已想出了各种各样有趣的构思。不只是和远方的人进行通信对战，如果能做到的话，就能产生一些连我都想玩的构思啊!(笑)人气的格斗游戏和赛车游戏系列是不会消失的，如果推出新的硬件，并使用完全凌驾于家用机的新技术的话，以这种方法精心打造的大众游戏有突然推出的可能。因为我们是二研，所以将来会那样做的!

——今后二研还会推出格斗游戏和赛车游戏吗?

片冈——我想那是肯定的，但不是现在，我想不久那些名作的进化形就会呈现在大家眼前。

——只是，有这样的看法说，格斗游戏的热潮已退。您认为?

片冈——确实有那种说法。随着硬件的进化，软件的数量也有增加的趋势。相对于硬件和技术的平稳发展，制作上那些用华而不实、荒诞不经的噱头来蒙蔽玩家的行为显得十分不协调。一句话，系统的进化，带给玩家的只有负担。所以，如何让双方都能接受成熟了的系统是很重要的。

——格斗游戏的画面还会进化吗?

片冈——我认为还会，仍然不能只依赖于硬件呀。就这一点来说《魂之力量》真是了不起，影响力也超过了别的格斗游戏，我们是以真实为目标的，所以再有像《VR 战士 3》那种水平的作品是决不允许有的。在动作上、画面上都将到达极限。不是角色素材的问题。打个比方，同样是八极拳，现在做的话会创造出一个完全有别于过去的真实的结城晶。大家一定会看到那令人惊喜的变化。

——今后，二研的街机游戏的发展方向是?

片冈——说“最尖端技术的实验场”可能有些过分，但那是我们二研的追求，现在，铃木裕部长暂时离开了街机部，大家可能有些寂莫吧，但谁也不许说“二研完蛋了”。(笑)过不了多久，一定让昔日的 FAN 的热性重新燃起。

片冈洋

因为街机是最终的多用平台（片冈洋第二软件部制作指挥）

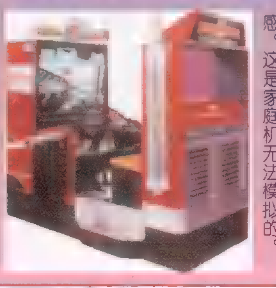
HIROSHI KATAOKA

第二软件部的发展方向是?

总结一下上面的访谈，片冈先生做了各种大家感兴趣的发言。曾经构筑起街机全盛时代的旧 AM2 研，最近好像销声匿迹了，还好可以预感新的一年会有所动作。再次给这个停滞了的街机市场带来活性化作用，依然能玩到富有魅力的游戏，直期待二研的新作呀!!!

人气话题的“连续产品”一定会出吗?

与硬件匹配的软件定期推出



能体会乘驾大型卡车的优越感。这是家庭机无法模拟的。

终极的赛车模拟游戏“F355 挑战者”。三画面显示也是当时的流行话题。次世代和主机性能能否达到这一水平。

97 年“VR 战士 3TB”之后又出了“格斗之蛇”的二研不断有格斗游戏推出。传闻中的新作会诞生吗?

现在只是没有纯粹的好游戏

佐佐木建仁

继续摸索着制作新游戏

（佐佐木建仁 第五软件部部长）

KENJI SASAKI

只要制作的是精品，新时代就会到来

佐佐木——单看现阶段的街机市场，确实很不景气，印象上在推出《VR战士》之前，街机也处于此种逆境中，直接了当的说，这就是业界的沉浮。可也许在到了“穷途末路”的时候，会突然闪现出一些崭新的构思，接着像那次一样挽回局面，而现在正处于谷底呀！去年的音乐游戏虽已告一段落，但如果像《打比赛马俱乐部》那样的游戏还会源源不断地推出的话，街机会再次火起来的。

——您这样说的理由是什么？

佐佐木——现在这点东西玩家已经玩腻了，去哪个游戏厅玩到的不都是一样的吗？还不都是放置着形状相似筐体，看上去没什么新意。但是，站在游戏的立场上考虑，历史也是在重复着的。还不是在“太空侵略者”时代只有《太空侵略者》，在“街霸Ⅱ”时代只有《街霸Ⅱ》吗？这几年音乐游戏大行其道，这其中有SEGA未涉足的。纵观历史，你不难发现曾经流行过的体感机、《VR战士》、《照像俱乐部》、《UFO抓公仔》等都陆续获得了成功。因此，SEGA要制造的是新的流行，那可能是新兴的“人工智能空间构想”，也可能以现在的《打比赛马俱乐部》为契机。

——有来自硬件水平提高了的家用机的影响吗？

佐佐木——像那样“不去游戏厅就玩不到”的游戏，现在有很多。也有专程来玩的客人，这样的游戏如果多做点的话……

——现在制作游戏的方法和经前有什么不同？

佐佐木——其实看看就明白，现在的方法和以前没什么区别。但以后不变不成了，我们正在推进着“人工智能空间构想”，其实是想通过它来提供网络的未来形态。3、4年后可以在家里体验到这种网络环境，而街机上最晚在明年就会实现。

——五研在成了分公司后的发展方向是？

佐佐木——像从来那种街机先出DC再移植的做法，以后很难再有市场，五研的方向并不是加速向家用机市场靠拢，而是继续执著于对新街机游戏的开发。街机游戏还是不会消失的，我本人认为还有发展的可能性。“有好游戏就能火起来！”，我们要以这样的心情来继续这事业。

——何时会实现？

佐佐木——老实说，真正意义上的新游戏在明年以后就会推出。像现在的《星球大战》和《NASCAR》一样的制作思想被延续，但不是以新世界为目标的游戏，我们是不会再做了。也就是所谓的让街机大行其道，而且那样没什么不好的。在世界范围内的市场都有这样的要求，所以我们不能停下来。在另一方面，又不知道什么游戏会在市场获得成功，所以必须经常向市场提供新的产品。五研会朝那方向努力的。

——最后有给大家的信息吗？

佐佐木——总之，SEGA下次要做的是一款崭新的形态的街机游戏。而5研还是要制作那些软件部分的，请期待吧！只要有好游戏，新的时代就会到来，SEGA每个部长都这样想。现在虽然没有发表具体的作品，但心里面想的都是“下个新街机游戏我们来做！”没错，我们也会努力的。

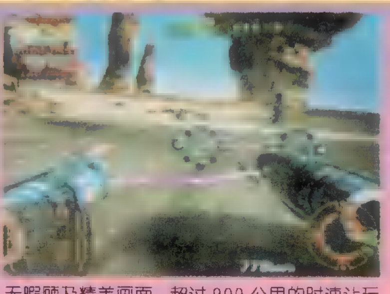
尽早找到网络游戏的未来形态

SEGA

第五软件部的发展方向是？

软件5研增加了甚称“可以步入王道”的游戏，也预备了一些DC游戏，并且，积极投身于“人工智能空间构想”，佐佐木说过“要在那里设下重兵”。提及时间他说会在明年6、7月份看到一些东西，又说：“说不定再快点也有可能。”（同）

从世嘉诞生可以步入五道的游戏



无暇顾及精美画面，超过900公里的时速让玩家享受竞速的劲感。

“NASCAR”的赛车开发之中，这也是通往五道的产品？

归根结底，还是"好作品"的提案

名越稔洋

世界的网络化是一种宿命（名越稔洋 SEGA第四软件部部长）

TOSHIHIRO NAGOSHI

我想追求100日元能享受的满足感

——随着《SPIK OUT》和《VR NBA》的发表，四研变得成熟了，那么最近还好吗?

名越——甭提了，这么不景气的时候还要做街机游戏呀（笑）。因为现在游戏的制作周期很长，本来说好在2月的AOU推出的，但结果还是没出来。其实就是2款游戏，1款是类似于《SPIK OUT》那样的4人协力型的新游戏，还做了一款3D射击游戏。

——看看现在的TOP10投币率统计，就会发现新游戏是很难上榜的呀。也可以说在上面停留不了多少时间。您以为这种难创新高的现象是怎么回事?

名越——我想厂商一侧对这种情况是再清楚不过的吧。结果是要说今年的新作比上一年的游戏强，又会有谁能接受呢? 问及原因，有的说是因为没有做出创新的游戏，有的说因为大家都不喜欢去游戏厅了，真是说什么的都有。但当对他们说"这个时期还是做点什么好吧!"的时候，就没一个人哼声了（笑）。最后，没有找到一份像样的回答。

——那有什么办法能打开局面呢?

名越——比如说，要把画面就得漂亮，就要做长期不懈的追求，更要真正做到"有制作精品的强烈冲动，并且在保证其高水准的同时，适时地推出"。接着，就会发现那些已有的类型和制作手法已不能适用于现在了。原因是现在那方面的发展差不多都停滞了，但如果能转变看法的话，一个有着新规范的时代将会到来。所以我想，如果能转变制作手法和构思的话，还会产生各种可能性呀。

——家用机的水平已经很高了，街机在什么地方还存在差距呢?

名越——以声音和画面为代表的力量，将渐渐地变弱，但我觉得今后的街机应是这样的。比如玩1次/100日元的话，用1000日元可以玩10次，就算店方提供的形式会有改变，而最终准都会想以100日元的份量来换取真正意义上的娱乐。100日元能做什么?能给与玩家怎样的满足感?我要追求的就是那部份。如今的游戏在制作上，总是不怎么能表现出时代性。游戏也好，游戏性也好，因为终究是旁系文化。而流行的商品，还是要多出一些顺应潮流的东西呀! 那是什么我还不太清楚，但如果一个商品中聚集了现在这个时代中所以关键的东西，它一定会非常好卖。但现今中这样的东西并不多。不论街机还是家用机，都应该出一些能更多反映时代的商品，应该对时代性多一些关注。像现在这样可不行呀! 必须要有一种以能充分反映时代性的形式制作好玩游戏的姿态。

——今后是怎样的方向?

名越——游戏向网络化发展是时代的潮流。世界的网络化可以说是一种宿命，但，不是说连起来就万事大吉了，能连接起来说到底也是好的，然而不能说那就等于有趣。虽然在制作费上有点矛盾，但还是要做能让大家叫好的游戏。我们会想尽各种办法的。

SEGA

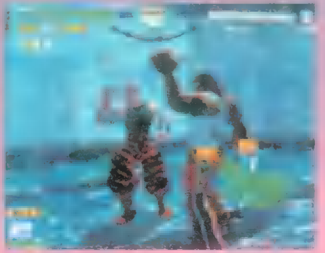
第四软件部的发展方向是?

在不知方向的现在，努力的发展方向?

提高生产性30%可能诞生的新作品

名越部长介绍的都是街机游戏。2个作品里，一个是继承并进化了《SPIK OUT》系统的游戏。另一个是，在筐体上加入了新要素的射击游戏。关于家用游戏方面的回答是"情况允许就会出"，还是让我期待那些令人耳目一新的游戏吧!

四个筐体相连接，各个画面间具有通信协助能力，现在还拥有众多忠诚玩家的"スパイクアウト"。最新作是它的进化形吗?



那个新射击游戏又是什么呢?

"现在做什么好呀? ——现阶段还不好回答这个问题。名越先生说过，"世界的网络化是一种宿命"。然而，下一个新射击游戏好像还不是那个路线，可能过了夏天就能看到。今后请关注四研吧!

兼安时纪

网络改变着娱乐!!（兼安时纪 SEGA 未来研究开发部部长）

TOKINORI KANEYASU

只有SEGA能做到那些

次世代街机真厉害啊！

——SEGA 的游戏厅之所以能给人以整洁的印象，和成功地转变成游乐场有直接的关系。而今年夏天更想使其转变成“智能娱乐空间(暂订)”。关于它，还有一些没说明的构想，将在本次特辑的最后做个交待。而对这次特辑的回答是“必定会有新的希望”。以“JOY 宫”为代表的，维持着许多新事业开发工作的未来研究开发部部长的您，给我们带来了什么消息?

兼安——虽然大家都说街机没戏了，但 SEGA 还在获得着收益，和去年相净增 11% 呢。这是我们通过努力而得来的，没什么不好意思说的，有时街机想进一步获得成功是很难的，但对我们的大多数游乐场来说没什么影响。

——谁都知道您那里在开发着“JOY 宫”等项目，进展如何呢?

兼安——最近，除了要翻建在御台场的“JOY 宫”以外，还承揽了京都防灾中心和水族馆的游戏部分，而这些将是组成以后的“智能娱乐空间”的重要部分。所以政界人仕、学者及通产省部在进行着关于电脑画面的未来形态的基础研究。并和邮政省一起探讨着未来网络社会的研究主题。不只是现在的“JOY 宫”，SEGA 正向着更大的事业迈进。

——那真是很了不起呀。难道在日本的游戏厂商中，能做到那些的，只有 SEGA 吗?

兼安——我想是那样。只为在日本“JOY 宫”这块牌子很响呀! 特别是很受外国人青睐。最近迪卡普里奥还来我们这里租下全场玩了两个半小时呢。

——今后，您所说在游乐场将会就成什么样子?

兼安——一方面，我们想逐步地增加主题性。另一方面，想对于街机游戏和家用游戏进一步地进化。老实说，大型机和体感机之间只应该有玩法上的差别。但那只能增加店方的负担。那样的话，游乐场将会演变成为它的理想状态吧。现在的构思是如何改变现行的付费体制。我有这样的想法，就是按游戏时间付费，而并非现在的 100 日元玩一次。采用了“时间从量制”的话，那段时间就由顾客自由支配了。放一台机器进去，一个月挣多少钱。这是以往以来游戏厅的想法和对游戏的评价。结果只能购买价格低廉的游戏，那还和 DC、PS2 的软件有什么区别。那样，店方一侧也无法体现出孰优孰劣。其实，1 台机器能赚多少钱并不重要，而重要的是这个店 1 天能赚我少钱。说极端一点儿，就是没有人来玩游戏，还不是得照付电费吗? 那样的话，就算没人玩、也可通过时间制来收费，何乐而不为

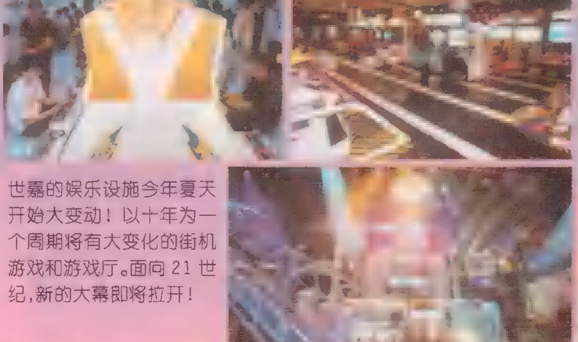
游戏厅向娱乐场所的转变

今年夏天娱乐场的构想就会明了？

SEGA

未来研究部的发展方向是?

SEGA 使以前被称为“藏污纳垢之所”的游戏厅，变成了如今游乐主题公园。唱主角的无疑是 SEGA 的“JOY 宫”，而创造它的就是“未来研”。然而那样的游乐场又将向“智能娱乐空间”进化。7 月前去参加由日本新闻社主力的“梦技术”活动的兼安先生将发表它。在那里提出的未来景像是什么样的呢?真想快一些知道呀!



世嘉的娱乐设施今年夏天开始大变动！以十年为一个周期将有大变化的街机游戏和游戏厅。面向 21 世纪，新的大幕即将拉开！

『在游乐场的关键是"街道文化革命"。"再有以及重要的是从事的服务内容"』，兼安部长说。

呢？随之而来的将是游戏制作观念的改变。像那种玩一次用很长时间的占卜游戏现在没有多少店愿做这个，可如果那样的话相信会有很少人涉足。反正店方一侧会有根本的改变。那样做的话，店家开展“回收百元硬币”这样的活动就比较容易了吧！就是说，银行来收零钱的时候是要收取手续费的。所以这样一来，不是连手续费都省了吗？

——原来如此啊。另外，还有一个值得注意的关键就是“网络”和“人工智能空间构想”。这方面的情况是？

兼安——使用光纤构造的超高速网络，只有街机才能办到，家用是不可能的。也是籍着此点，以往的“游戏厅”和“游乐场”将进化成为“智能娱乐空间”。对于“游戏厅”来说，这回不是小动作，而是向未来跨出的一大步。游戏玩法也将有大的改变，可以说“游戏也 ONE · OF · THEM”。而提案也将在 7 月发表。凭借着以我们 SEGA 独有的有利条件运营着的“JOY 宫”和技术专利的积累，我们将获得压倒性的画面和モーションライド的程序。正因为这样，又有一个主题浮出水面，与以往有所不同的是，展现在大家面前的将是另一个形象。这其中也会包含电影导演和两足步行机器人的控制技术，想必大家定会十分吃惊的。那到底是什么，暂时保密(笑)。

——真是宏伟的蓝图呀！现在，新东京迪斯尼乐园倍受各界注目，SEGA 准备建造什么级别的呢？

兼安——可能和那个差不多吧。因为我们的大川董事长说过，“游戏厅不能总是小打小闹，因为这是“设备产业”。要做就不能半途而废，在日本的第一家要做成最大的！关于收回成本嘛，当在 6 个国家建设了同样的建筑的时候，就不成问题了。”另外邮政省也有这样的说法，“将光纤系统导入网络牵扯到各行各业，可最后将世界网络体系改变了的还是娱乐。”这次的规模非常之大，而未来也就明朗了。

——由于网络的导入，街机将有什么变化？

兼安——现在嘛，一下子就网络化，我想可能有点儿困难。但另一方面，对于现今的游戏厅来说，对象只是“来玩游戏的人”。说实话，我也这样认为(笑)，游戏，玩一回就完了，就没得干了。真想说“不玩的人，回家吧！”所以，今后很重要的是怎样把“不玩的人”拽进来。也要给那些人提供“一见就愉快的空间。”为了那样，使用网络是很必要的。单是足球游戏，不论体力、年龄有什么不同，谁都能可以参与。那样，人工智能空间的应用会在店铺中应运而生。如果在店内安置服务器的话，将棋和围棋什么的就能马上下载；这样可能会产生一个老年玩家群，接着，会形成融合了家庭用户的群体。我已阐述了我的看法，我们看到的未来是明朗的，有人说 SEGA 的去年街机的业绩不太好，所以今年要来个逆袭，请大家多多期待。

从表面上看一些演艺界的名人跟游戏扯不上关系，但是像迪卡普利奥这样的明星也是对游戏有着相当高的兴趣。

在家里通过网络也能体验到互动效果

创造一[illegible]愉快[illegible]！

“只是看看就很愉快”，这将是以后游戏厅的新姿态。由于人工智能空间构想的导入，正在游戏的人以外没有空位的游戏厅将会转变成“只是看看就很愉快”的场所。有各玩家间的对战、淘汰赛和团体参加的组队游戏都可以给大家看。然后，那些有名的比赛，什么时候想看了只要下载一下就行了。在家中也可以对战。先在家中把自己的队伍充分地锻炼好，再把数据拿到街机上去。不管你的年龄和体力，等待着你在智能空间的首次登场吧！近未来的游戏厅真是像梦一般的世界。那个时代离我们不远了。

▲带有很强的 3D 视觉效果的足球类游戏可以让玩家进行一场“不消耗体力”的比赛。

由于时间从量制的街机出现，游戏也改变了……

“投币率 = 机器赚多少钱”的时代结束了！

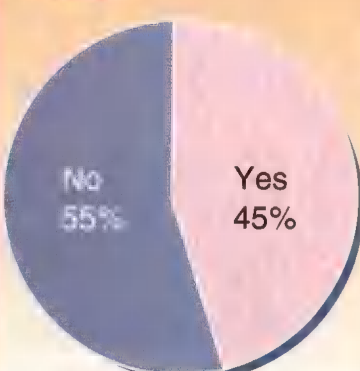
“投币率等于机器赚了多少钱”的时代结束了！自《太空侵略者》诞生以来，街机游戏的标准一直就是受欢迎的游戏。如何吸引 100 日元的硬币呢？只要有受欢迎的游戏就行，这真是一个种“摇钱树”的想法。比如花 100 万日元购入一台游戏机，一天赚 5 万日元的话，把它放在店里 20 天就能回本，以后只“交”电费就成了。这就是变成“摇钱树”的理由。只要一次体验这种买卖，游戏厂商和游戏厅的老板就只想追求“投币率高的游戏了。但是，在家用机水平如此之高的现在，宣告着这种形式将一点点结束。SEGA 今后提倡的“时间从量制“想法是那么新鲜有趣。现在的游戏厅有一种气氛，就是排挤不玩游戏的人和玩不好游戏的人。这都是先前的“投币率至上主义”，可能会创造出很多与以往不同的游戏。但是有“人工智能空间构想“在，SEGA 再次改变游戏的日子也就不远了。

街机市场真的冷清了吗？ NO！

21 世纪，在日本会出现世嘉超大型的主题公园！！

从资料来看现状～百名玩家的电话调查

Q1 最近去游戏厅了吗？



通过这次调查可以看到，像以前那种男女老少齐上阵的情况，现在已不复存在了。但，适合固定 FANS 玩儿的游戏很多。另一方面，《打比赛马俱乐部》那样的游戏获得了一些新玩家的喜爱。

Q2 在游戏厅里主要玩什么？

让我们听听去游戏厅玩的人都在玩着什么游戏。看一下结果，电子游戏像是成了主流。接着是《抓公仔》，看来女性客人还是很多嘛。另外，放置博彩游戏的游戏厅很少吧。最后剩下的人中是只看不玩的。

电子游戏	88%
抓公仔游戏	18%
博彩游戏	8%
其它(照像游戏等)	8%

Q3 去一次游戏厅花多少钱？

可能是受到经济不景气的影响吧，消费额度比予想的少了很多。看一下明细就知道，每天去游戏厅的人花 500 日元～1000 日元以内，偶尔去一下游戏厅的人多是消费 3000 日元以内。以后这种情况还会持续多久，就要看是否有能吸引玩家的"鲜货"了。

500 日元以内	41%
1000 日元以内	33%
3000 日元以内	20%
其它	6%

▲像这类 UFO 抓公仔的游戏吸引了一大批女性玩家，在她们之中也有不断投币的冲动。

Q4 在游戏厅中，想玩到的游戏类型是什么？

对战格斗	50%
体感	15%
射击	15%
赛车	12%

音乐	12%
育成	8%
麻雀	8%
动作	4%

让我们听听现在玩家最想玩的游戏类型是什么吧。结果是差不多一半的人选择了对战格斗。可以说对战格斗已经成了重头戏，而厂商也会不间断地发表新作，真是一种建立在良好的供需关系上的游戏类型呀！相反，其它类型差不多演变相当，推出新游戏的话，也是会有希望的。而在育成类型里，《打之～》仍然占尽风光。

街机出身的笔者们看游戏厅的现状

最近年轻人增加了，但是……

——最近的游戏厅吗？嗯，感觉上原先只要一出新游戏，大家就会马上来玩儿，现在不那样了。跟过去相比，我想是在音乐游戏推出后，就连一般的女性客人也进入游戏厅了，小丫头和 OL 什么的(笑)。不久前，女性玩家的数量虽然也有增加，但尽是些感觉暗淡的女孩，最近可大不一样了哦！还有，跟前边说的没关系。现在，没有多少人说玩《抓公仔》了。而博彩游戏因为有了它的固定 FAN，所以没什么变化。

就类型来说吧，街机的动作游戏减少了。现在只有《SPIKE OUT》了。那种动作游戏虽然投币率不高，但仍然很受欢迎啊。因为玩熟了以后，可以玩很长时间。对于缺银子的玩家来说，这没什么不好的(笑)。《VR3》到现在了还是那么受欢迎，真的，这真是得多谢上班族呀。他们是不玩 2D 游戏的。(其实是不会玩儿)，我想《VR3》的功绩是玩家的年龄层很广，谁也看不到穿得西服革履的人在玩 CAPCOM 的 2D 游戏吧。因为 3D 游戏的操作容易搞清楚，所以才玩。还有最近，来游戏厅玩的人的岁数越来越小了。经常可以听到这样的对话，"最近那个叫 ×× 的家伙真厉害呀""什么样的家伙？""那…个，15 岁的"(笑)可见，玩家用机出身的人也增加了吧。我们已经被当成"老爷爷"了。

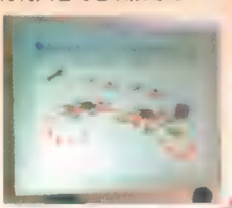
REI

没有例外我也是从《SF Ⅱ》开始玩儿街机的，为了能和不认识的人对战才去游戏厅的。现在还有原先那些和知心店员对战伙伴间的愉快回忆。常去玩的那家店破产了，我就不怎么出去玩了，但始终放心不下，有时也去看看别的店怎么样了。所以我认为以

Q5 听说过 SEGA 的"人工智能空间构想"吗?

Yes 34%
No 66%

相对于还没有发表具体内容而言，而又了解 SEGA 的"人工智能空间构想"的人，我们又追问"是否对它感兴趣"，大家全都回答"有兴趣"。这个构想很可能会创造街机的新时代。期待有关它的后续报导吧!



Q6 你对街机和 VM(DC 记忆卡)的连动有兴趣吗?

No 24%
Yes 76%

除了 SEGA 以外，最近 NAMCO 和 CAPCOM 也有类似的动作。现在的中心是"通过 DC 游戏获得的，制作的角色可在街机上使用"。这也许是那个宏伟构想的开端吧。

Q7 你对现在的游戏厅有什么印象?

让我们听听大家具体怎么说。/感觉亮了，比以前想去了（26 岁・男・公务员）/有点儿恐怖的印象（17 岁・男・高中生）/游戏的种类增加了（13 岁・男・小学生）/比以前人少了（28 岁・男・公司职员）/感觉像是游乐场，不是游戏厅了（22 岁・男・公司职员）/进去的男人很多，感到不自在（18 岁・女・打工族）/和以前比，放置的游戏和店内装修都没有特色（28 岁・男・公司职员）/千篇一律，没有新鲜感（27 岁・男・公司职员）/音乐游戏泛滥（34 岁・男・个体产）/能全家一起玩的游戏比以前多了（31 岁・男・公司职员）/大店和小店呈现出两极化（20 岁・男・大学生）/小孩儿多了，像我这样年龄的人不好意思进去（31 岁・男・打工族）等等。

▲有些游戏中心会提供给玩家比赛的场所，喜欢展现自己的人可以在这里向大家表现出属于自己的特色。

Q8 你对今后的游戏厅有什么期望?

大家对今后的游戏厅有什么样具体期望呢?/希望能实现各店铺与各家庭间的通信对战（22 岁・男・无工作）/成为所有年龄层的游乐场（34 岁・男・公司职员）/想玩街机独有的游戏（25 岁・男・打工族）2 人/希望有能带小孩儿去的游戏厅（30 岁・男・公司职员）/希望多增加些多人玩的游戏（31 岁・男・公司职员）/各店铺要搞出特色，希望组织各种活动（33 岁・男・公司职员）/希望变得宽敞舒适，并且安静一点儿（31 岁・男・公司职员）/包含有儿童游乐广场的综合游乐设施（22 岁・男・公司职员）/再亮点，再大点儿，让人容易进去玩（18 岁・女・打工族）/不要只倾向于流行的游戏，希望类型充实一些（28 岁・男・公司职员）/再增加一些和 VM 的连动（27 岁・男・打工族）/希望多出点儿新类型游戏（17 岁・男・高中生）/想在一家店内玩到所有游戏类型（27 岁・男・公司职员）等等。

街机的复活是大家的愿望

前游戏厅的鼎盛时代是对战格斗游戏带来的。现在玩投币率高的音乐游戏的人也很多，但如果既没有观众（新作会有几个人看）又没有对手的话，为了进行这种孤独的作业，人们还会花多少钱呢?而为了创纪录而磨炼技术的人必境是少数。每天游戏厅以外的人川流不息，但现在的情况是没有能让大家住足的游戏。以前的盛况如过眼云烟，现今的游戏厅里没人了。是家用机夺走了客人，还是因为想多赚钱把难度调得太高，有各种各样的说法，但没人知道真正的原因。有火热的 FAN 才有热闹的游戏厅。如果热闹，人们会被自然而然地吸引过去。一个干净、明亮又安全，就连情侣都能安心娱乐的店，如果不热闹的话，谁还会有玩心呢。用热闹的气氛和充满引人入胜内容的软件，我想是能把那玩家拉回来的。只有街机才有的魅力，并不只限于在大型筐体机上。我以为最大的魅力在于操作着不会说话的角色和不认识的人进行交流，就算网络基础设施有那样的发展，我想也不能再现街机上的紧张感。现在的情况是我们一直在期待着，期待着能让我们再次回味起"投注于一个币上的热情"的游戏机出现。

总评 ～下一步怎么走?～

"黄金周嘛，别泡着 DC 了，去外面玩吧!"我们虽然做了那个特辑，但脑子里仍有点儿疑问。"哎呀，街机现在到底冷不冷清呢?"——在搞不清楚那是成见还是传闻的情况下，还是亲自去问问开发部里的人吧!这样便成了这回的特辑。恰好在这个时候马上要进行公司分化了，感到各开发部的反应真是有喜有悲。但只有未来研的兼安部长与众不同。反正负责的只是 SEGA 全部的新闻事业，现在的游戏厅怎么样根本不用放在眼里。实际上 SEGA 全部娱乐设施的营业额都呈上升趋势，用"冷清"这个词可能有 儿不太合适。现在"人工智能空间构想"破土而出。只是听一下，便会觉得那可能又是一个改变时代的创举，而且已经有了认真的反响。"街机真的冷清了吗?"——回答是"NO"。夏天以后会热起来吧?

在夏天，街机市场会变得更热吗?

挑战极限

各种史上游戏最强纪录大公开

游戏人人都爱玩，但你是否曾像他们那样疯狂创造过纪录呢？本篇收集了一些游戏的最强纪录，你能打破它们吗？

GB 口袋妖怪——金

使用キリンリキ怪物完全制霸

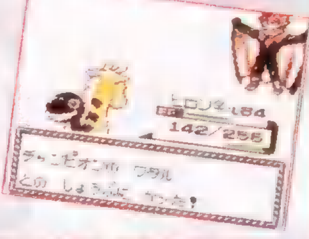
你使用过一种怪兽完成整个游戏吗？日本有位玩家使用一种叫キリンリキ的怪物就把游戏通关了。

注意

这个怪物有两个属性，并且这两种属性的必杀技通常能达到100%。

キリンリキ怪物

这个怪物的名字，你不管正看或反看都是一样的，他是一种有两种属性的怪物。而且他会随着游戏的发展，变得越来越强。



N64 超级机器人大战64

最短65话通关

这部作品共有55章，你可以用最少的65话完成整个游戏，你只要用精神力中的“觉醒”和“复活”就可以完成它。

下面以超兽机神为例作一下反复行列的叫卜

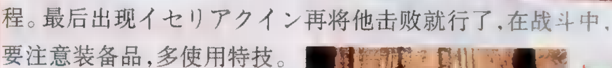
1. 使用觉醒能力
2. 分离超兽机神
3. 用地图兵器击倒ビタグモス
4. “复活”
5. 再次合体

PS 恐龙危机

任务模式5分57秒通关

任务模式以前有人以6分40秒的时间迅速地完成，但现在最新纪录被一位玩家刷新了，是5分57秒。他的基本方法是利用麻醉弹，先把恐龙麻醉，然后再用冲锋枪连射将其打死，有时还要躲过没必要的敌人，这样才能在很短时间完成游戏。

PS 女神传说



使用アルキリス通关

游戏中选择HARD模式。进入游戏后会多出很多的迷宫，让アルキリ一人把这些迷宫完成，这是一个很残酷的过程。最后出现イセリアクイン再将他击败就行了，在战斗中，要注意装备品，多使用特技。

最短时间和低级别通关

条件是发现仲间的时间越少越好，有必要跳过发现仲间的章节。这样当你到达ヨツンヘンハム宫殿的最终记录点，这时时间应该在1小时7分11秒左右。因为你跳过了一些章节所以级别不会太高，平均低于25级，努力通关吧。

1小时7分11秒

PS 生化危机3

最短时间通关

各位玩家试过在不记录的情况下达成最短时间通关吗？我这里有两个纪录让大家看一看。一个是1小时14分44秒、另一个是1小时18分57秒。

这两个纪录的攻略方法基本上一样，都是利用最少的弹药补给，完全闪躲敌人的攻击创造出来的。其中第1个纪录是“追迹者”能不打就不打，而第2个则是击败所有出现“追迹者”的纪录。

1小时18分57秒

PS 生化危机 3

使用全部的角色通关纪录

在特殊模式中可以选择三个角色进行游戏，下面是一位玩家利用这些角色通关的纪录，你能打破他吗？

你能破这些纪录吗？

カルロス	7 分 31 秒	$2564
ニコライ	10 分 46 秒	$3905
ミハイル	18 分 54 秒	$3660

PS 生化危机 3

零伤害度完成特别模式

你试过在特殊模式中，使用一把刀完成游戏，并且在结束时你的伤害度是零吗？也就是说没有被打中过，也没使过加血道具。这是个很有难度的挑战。使用最初期的武器，利用紧急回避，一定要掌握瞬间的判断力。

▲要小心倒在地上的敌人!!!

▲▶使用刀时一定要熟悉刀的使用方法。

▲在狭窄的地方碰见敌人难度就会倍增。

PS 恐龙危机

使用道具制造 16 个猛毒弹

在游戏中的道具是很有限的，下面这个纪录是利用这些道具做出了 16 个猛毒弹。制作猛毒弹是使用 10 个小回复 + 10 个弱麻醉弹合成 1 个。如果要是合成 16 个就得用这些道具的 16 倍那么多，由此看来这位玩家真是一位超级道具由集狂。

▲▶要做成 16 个猛毒弹是相当困难的！

N64 皇家骑士团 64

一仗不败通关

在这样一个有即实因素的模拟游戏中，要想让每场战斗都不失败是很不容易的，玩家必须拥有很强的实力才能保证部队在每一场战斗中胜利，这位玩家用了 2402 日的时间通关，并得到 100 点的评价。各位想挑战一下吗？

PS 寄生前夜 2 最早到达关底的人

1999 年底发售的这部“寄生前夜 2”在刚推出后不久，就有人以 45 分到达最后 BOSS 前的纪录点，一直到现在这个纪录还保持着，你想打破它吗？如果你想达到这个纪录或超过它，你就得在游戏中有效利用每一秒，比如尽量躲开敌人不与之战斗，只捡自己需要的武器从而尽可能地减少游戏时间。

▲▼避开一些敌人，尽量争取时间。

PS SILENT HILL（最新记录 2 条）

①最快时间通关

这个纪录原先是 1 小时 15 分 14 秒。现在这个原纪录的保持者又有了新的突破，虽然进行了一次 CONTINUE，但他没有进行记录，并把纪录提前了 11 分，所以我们把这回的纪录也登了出来，最快通关时间为 1 小时 3 分 44 秒。

②只装弹一回通关

这个纪录是由上面的那位玩家创造的，他在游戏中只装弹了一回，也就说，很多时间都是不使用枪械的，而是用斧等东西一点一点去完成战斗。要知道你虽然可以避开一些小卒，但是 BOSS 是躲不开的，可想而知那场面有多紧张。

▼只用斧头之类的武器与 BOSS 战斗。

PS SILENT HILL

惊人的最高评价

不进行记录，没有 CONTINUE，选择 HARD 模式，并且得到 100 个星的评价，真是一个惊人的纪录。这位玩家在完成这些的时候只用了 1 小时 15 分 56 秒，太惊人了。各位是否也想挑战一下自己的极限呢？

◀这个是现在最高的评价，100 颗星的评价相当惊人。

PS CHRONO CROSS

惊异的最速纪录达成

◀尽量回避可能发生的战斗。

这个纪录跟上一个纪录差不多，游戏刚上市不久就创造了 8 小时 24 分 48 秒的最快通关纪录，作为一个 RPG 游戏来说，创造出这个纪录是很不错的。他在不到 2 个月的时间内，可以说把游戏了解得很熟了，并且做了彻底的研究，可见此人功夫不一般。

惊人最速 8小时24分48秒

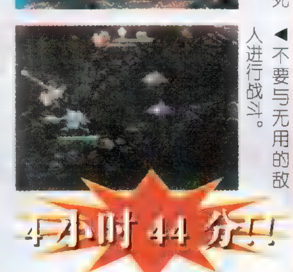
▶这是他的纪录时间，很惊异吧！

PS 圣剑传说

以级别 1 通关用了 4 小时 44 分

你相信吗，这是以级别 1 通关并只用了 4 小时 44 分的纪录这确实是真的。这位玩家在没有必杀技、没有新道具及防具的情况下，以 LV1 并且在不记录的情况下完成了这个游戏，他的方法是只建造有关发展的东西，最后 BOSS 的地方出现，再去杀之。

◀如果被击中就会死去。

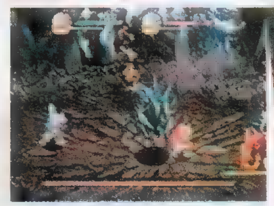
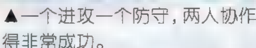

◀不要与无用的敌人进行战斗。

4小时44分!!

PS 圣剑传说

完成没有未来模式

在特殊模式中（没有未来的模式中），两位玩家通过密切的配合，一个进行进攻，一个负责防守，两人在不使用魔法和必杀技的情况下，实现不记录、不 CONTINUE 而通关，这称得上是一个壮举！充分地表现出了两人的合作精神。

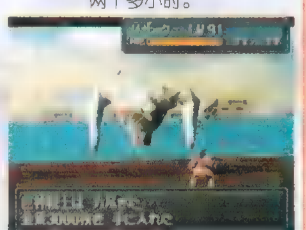


▲一个进攻一个防守，两人协作得非常成功。

SS 光明力量——王都的巨神

选择最高难度击倒 BOSS

这个游戏如果你把战斗难易度调至最大的话，谁也不会战胜巨神战士。这是游戏开发者的断言，但是有位玩家为了打破这个断言，他把难度加到最大，经过 2 个多小时战斗终于把这个断言打破了，使得不可能成为了可能。

▲一场坚难的战斗持续了两个多小时。



连续使用 125 回气功攻击成功!!

这是一个练习气功连续使用极限的挑战，在游戏中在ファンシテイ的斗技场中选择ブリグバトル，在这里不装备武器只使用气功如吼龙波等必杀技连续攻击，这位玩家成功的使用了 125 回气功攻击。你能使出这么多连击吗？

PS STAR OCEAN 星之海洋

使用クロト一人击败了最终 BOSS

大家都知道这个 BOSS 相当利害，从旁边的图中就可以看出，那么有什么方法可以击败它呢？有，首先你要装备有可以把攻击伤害转换成 HP 的道具，及サザンクロス和エクスプロト这两种咒文，还要装备上兜割这个防具以闪避对手的攻击，当体力少的时候，利用道具回复，如果途中 HP 剩 1 时就会很危险的，要立刻采取措施，经过 1 个多小时战斗就可以击败对手了。

◀这个 BOSS 的攻击非常可怕。

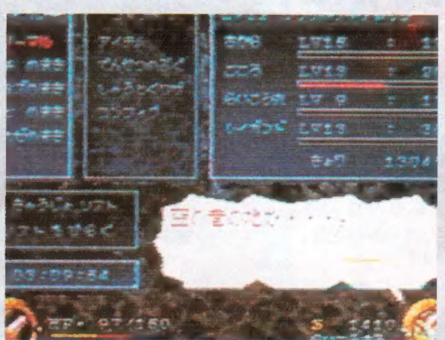
HP 剩 1 时很危险!!

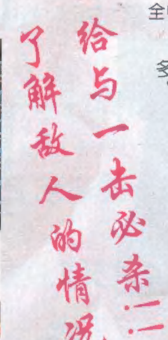
大成功!

PS 武藏传

新纪录3小时9分45秒CLEAR

最新纪录，3小时9分45秒通关，这个纪录比以前的纪录3小时27分18秒提前18分钟，你知道为什么吗？因为这位玩家在游戏到第三章的废坑换气扇部分意外地发现了一个更近、更快的捷经。你对游戏中的地形完全了解了吗？说不定你会有更让人惊讶的发现，快来打破这个纪录吧。





▲在保龄球场全中以后。

▶回到有换气扇的地方后往左转会有近道，图中会有很多敌人，如果不掌握战斗方法的话会担误11个小时之多。

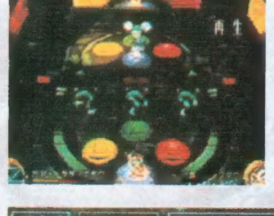
14日到达第6章

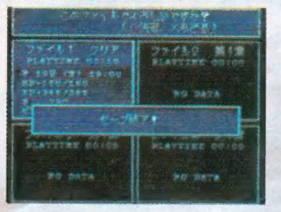
到达第6章现在最短的时间是14日，通常游戏通关要19天，这是个非常短的纪录。下面来介绍一下如何才能在这么短时间内通关，首先要了解游戏中村民的生活习惯，了解发生的事件，掌握游戏的规律，这样就可以合理地去完成发生的事件，从而快速的通关。

▲为了事件的发生才去宿屋休息。

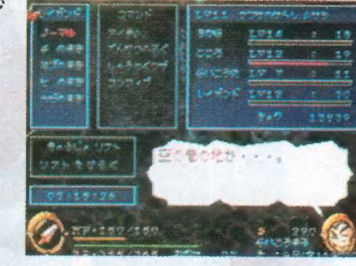
不记录3小时8分26秒通关

这个纪录也是上面那位玩家保持的，他完全不利用各种记录方法，也就是说，游戏拿来后直接打开盖，放进盘，插上手柄，开机一直玩下去，直到结束。在游戏中除非在事件的安排进入宿屋调整，一共用了3小时18分26秒完成了这个壮举。





◀游戏通关后才安心的记录下自己的创举。

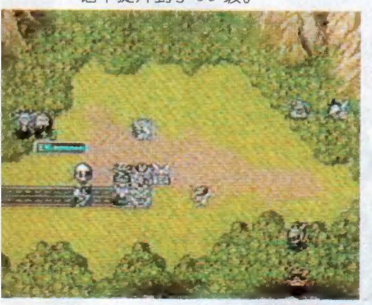


PS 机器人大战F完结篇

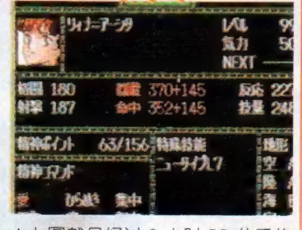
リイナ级别生到99

这是一个在激战第51话中使用出现的リイナ，在一局中长到99级的纪录，玩家利用这一机体，不停地利用补给得到经验值，他用3小时55分把リイナ的等级生到99。

▼在战斗中重复使用补给能力，在这一话中提升到了99级。



LV. 99



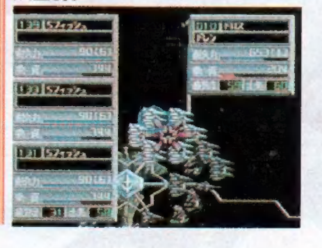
▲上图就是经过3小时55分后的リイナ。

PS 吉伦的野望

不开发新武器完全胜利

这个纪录是使用联邦军，不进行新武器的开发，利用最初的兵器取得完全的胜利。他的方法是在游戏中大量生产セイバエイッシュマゼラ等初期兵器，利用大量的兵器集中火力制压住敌人从而取得胜利，各位不想试试吗？

▼量产最初武器以多取胜，给予敌人重创。



▶在使用集中火力的攻击下成功压制住了敌人。

完全胜利！！！

PS 心跳回忆 FOREVER WITH YOU

拒绝所有约会最后告白成功

这是一个相反的纪录，这位玩家在游戏中完全采用了相反的玩法，在游戏中的3年间50回约会中他没有赴过一次约会。但是到最后告白的时候他居然成功了！这是为什么呢？让人百思不得其解！！！

告白成功！！！

▲▶你相信吗？一次都不约会最后还是成功了！！！

PS 生化危机（枪版）

使用初级武器最短时间内通关！！

在生化危机枪版中只用初期的装备手枪A，选择难度NORMAL，并且不进行SAVE，中途不CONTINUE，不使用回复道具，实现了42分36秒完成整个游戏的纪录。要想实现这个纪录就必须行动迅速，不与行动慢的僵尸作战，就像跟时间赛跑一样！

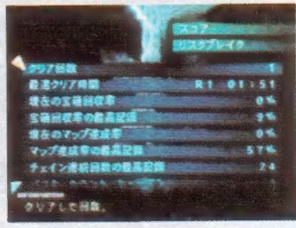
00:42:36

▲▶攻击敌人必须准确无误，才能获得好评。

PS 流浪汉物语

最短时间内通关

1小时51分通关



这个游戏刚出不久后，就有人创下了最短时间通关的纪录，直到现在还一直保持着。如果想要在短时间内通关的话，你就必须学会使用“チェイン能力”，并且避免一些无用的作战，尽量少存档，只有这样才有机会破纪录。

最短游戏时间通关的三个因素：

❶击中敌人后一直连击

驱使“**チェイン**能力”连击一直到击倒，对付行动快速的敌人有效。

❷不考虑体力回复

无论体力怎样减少，一气向前冲。对于敌人攻击用防守能力对付。

❸装备スタッフ

使用“**チェイン**能力”可加速武器速度，减少战斗时间，因此装备**スタッフ**作战吧！

DC 生化危机—维罗尼卡

最短时间内通关并获得S级

出了不久的维罗尼卡，就有人创造了使用最短时间通关获得S级的纪录，这个纪录与其它的纪录相比，因为事件多而使时间长了些，但仍然很快，并且不进行SAVE，不CONTINUE。

获得条件

- 获得S级称号
- 不记录
- 不CONTINUE
- 短时间内通关

DC 生化危机—维罗尼卡

战斗模式下最短时间通关

下面介绍的是利用维罗尼卡中的战斗模式创下的最短时间完成纪录。这有三个角色，分别是クリス使连发手枪，クレア用喷火机枪，スティーブ用重机枪。

◀主观视点中战斗要复杂一点。

最短通关记录	
クリス	5分0秒73
クレア	5分8秒06
スティーブ	7分33秒70

PS 流浪汉物语

赤手空拳过关

在游戏中你试过赤手空拳（徒手）将这个游戏通关吗？有一位玩家相当了得，他在不使用武器、防具、魔法及各种道具的情况下，将此游戏通关了。虽然在破坏キエブ时不得不使用クロスボウ，但仍然十分了不起。你能做到吗？

▲游戏开始后将所以装备都抛弃。

徒手进行攻击

▶这里唯一的武器只有双手，而且攻击力只有8至10点。

SFC 火焰纹章776

用最少回数通关

全篇32章总共用了158回合，生存者47人，总评价SSS。这是一个相当出色的纪录，本游戏难度很高，完成这个纪录的人要对这游戏非常的了解。

▲每场战斗都经过了精心的计算。

DREAMS

WWW.NEWTYPE.COM.CN

《梦幻总动员》
较为全面介绍了日本动漫业界，全书 196 页彩页，64 页黑白，定价仅为 20.00 元。

《梦幻总动员·续》
书中有多篇精彩的动漫评论文章，共 196 页彩页，64 页黑白，定价仅为 20.00 元。

《梦幻总动员·续 2》
风格综合了前两册的优点，全书 196 页彩页，64 页黑白，定价仅为 20.00 元。

自 2000 年以来，"梦幻总动员"以系列的形式推出，每月一册。64 页彩页，64 页黑白，自第 3 册开始附赠动画 VCD 及大幅海报。

"梦幻总动员"1、2 售价为 12.50 元。自第 3 册起，每本售价为 15.00 元。

现以上书目只余少量存货，有意邮购的朋友请尽速与邮购部联系。

欢迎邮购！

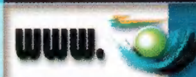
邮购地址：北京清河邮局 062 信箱
邮编：100085

谨以此网站献给喜爱动漫画、电子游戏与电脑游戏的朋友们！

www.newtype.com.cn 是北京万科惠文化发展有限公司主办并制作的大型网络社区，目前内容以电子游戏与动漫画为主，在国内同类网站中享有极高的知名度。自 2000 年 6 月改版以来，该网站进一步丰富了其各方面的内容，不仅将近几年来在国内动漫画评论方面较为杰出的文章收录在内，而且正陆续整理并建立一个更为完整、更为系统的动漫资料库。newtype 最新推出的搜索引擎深受广大网友欢迎，在这里不仅可以搜索自己最感兴趣的网站，同时还可对其进行投票，并将自己所制作的主页加以推广和宣传。

总而言之，newtype 正在不懈地进行努力，争取成为所有动漫游戏爱好者的朋友。

全新动漫资讯志
128页全彩



WWW.NEWTYPE.COM.CN

不知道从什么时候起……

鸣谢：北京网易公司

■统一刊号：ISSN1005-250X / CN46-1039/G3 ■定价：7.90元